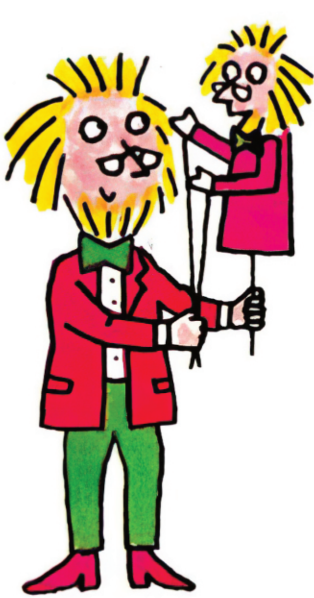


Cómo hacer y manejar Marionetas

Guía sencilla de la técnica y manejo de las marionetas

EDICIONES PLESA

SM Ediciones

Cómo hacer y manejar Marionetas



Escrito y proyectado por
Violet Philpott y Mary Jean McNeil
Asesor Educativo, Sally Chaplin

Ilustrado por Malcom English
Diseñado por John Jamieson
Fotografías por Brian Marshall
Restaurado por Glen Fernández
Con la ayuda de Deva Cook

Polígono Industrial de Pinto, Km. 21,800.
Madrid - España
Impreso en España - Printed in Spain.
MELSA, Pinto (MADRID).
Dep. legal. M–19979–1981
I.S.B.N. 84-7374-006-8



Cómo hacer y manejar Marionetas

Sobre Este Libro

Este libro te enseñará cómo hacer muchas marionetas y también a manejarlas cuando las tengas hechas. Verás que las primeras marionetas son más sencillas que las del final.

En las últimas páginas del libro hay tres representaciones de marionetas. Nosotros las hemos empezado pero te dejamos el resto de las historias para que tú las termines.

Todas las marionetas están hechas con cosas que, con toda seguridad, tendrás en casa.

Muchas están hechas a base de pegamento.

Cuando tengas que comprar pegamento recuerda que debe ser fuerte y rápido en secar.

Mira en la página 46 para ver el tipo de pegamento que debes usar con los distintos materiales.

En las casillas que veas este dibujito tendrás instrucciones para hacer cosas que puedas necesitar, conocer no sólo en relación a esa página sino en muchas otras.

Contenido



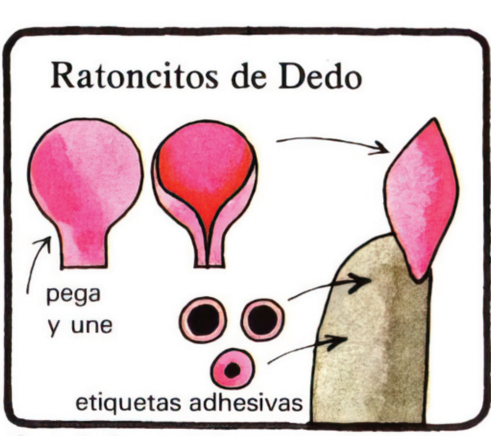
Marionetas para Principiantes

Necesitarás
Un par de guantes para cada muñeco.
Bandas elásticas y papel de seda.
Etiquetas adhesivas.
Unos pedazos de tela.
Tijeras y pegamento fuerte.
Pinturas y lápices de colores.

Aquí tienes tres muñequitos muy fáciles de hacer. Mira los dibujos con todo cuidado y podrás hacerlos rápidamente. Los ratoncitos en la punta de los dedos se llaman marionetas de dedo. Puedes hacer una familia completa de ellos en los extremos de un guante. Cuando los hayas terminado ponte el guante. Coloca la otra mano frente a la palma de la mano donde van los ratoncitos y hazlos moverse de arriba abajo por detrás.

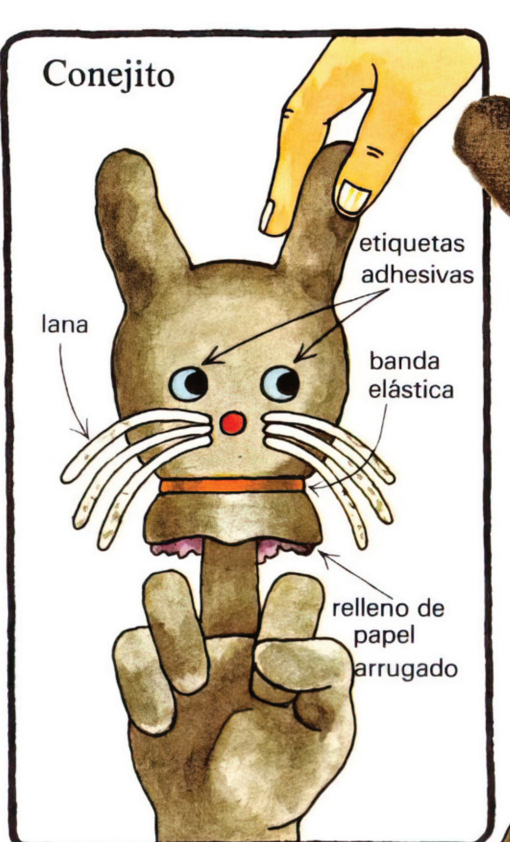
Todos los muñecos de esta página se pueden usar en una función de marionetas. Mira las últimas seis páginas y verás la clase de cosas que pueden hacer.

De ahora en adelante no desperdicies nada. Las cosas más sorprendentes pueden servirte para hacer marionetas.



Corta la forma de las orejas. Une la parte de abajo con pegamento. Pega las orejitas a los extremos de los guantes. Coloca etiquetas adhesivas en los lugares de los ojos y naricitas. Coloreálos.



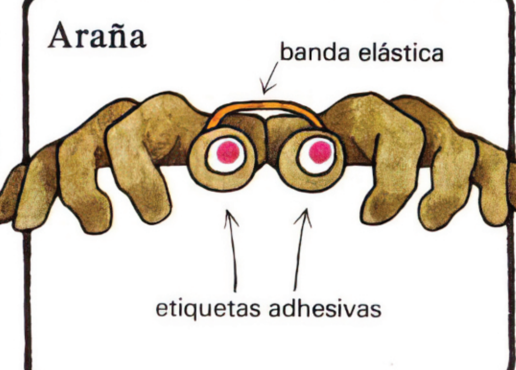


Vuelve un guante del revés. Saca los dedos meñique e índice hacia fuera. Rellena la cabeza con papel de seda arrugado. Pégale los bigotes de lana y las etiquetas adhesivas en los lugares correspondientes. Usa una banda elástica para el cuello. Mete tu dedo corazón dentro de la cabeza. El pulgar y los demás dedos serán las patitas.





Haz siempre este tipo de marionetas en los extremos de un guante. Es más cómodo y más rápido meterse un guante entero, que no tener que poner montones de marionetas pequeñitas.



Ponte los guantes. Fija una banda elástica alrededor de los pulgares. Pon etiquetas adhesivas en la punta de éstos para hacerle los ojos. Ahora haz que se mueva.

El Jefe Tierra

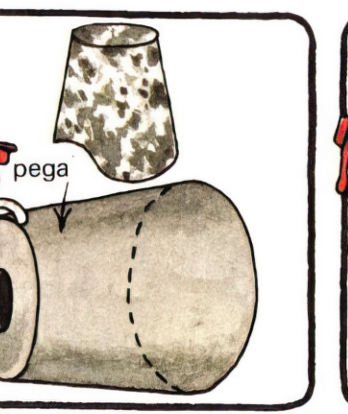
Necesitarás
Una maceta de cartón.
Un vaso de papel.
Limpia pipas y cuentas de collar.
2 tapones de botellas de plástico.
Etiquetas adhesivas.
Tijeras y pegamento fuerte.
Un corcho de botella.
Cartulina y cinta adhesiva.
Pinturas y lápices de colores.

El Monstruo Jefe Tierra y su ejército de Himelinos, son invasores de otro planeta. Sus antenas detectan todas las cosas. Mira la página 40 y verás lo que ellos hacen.

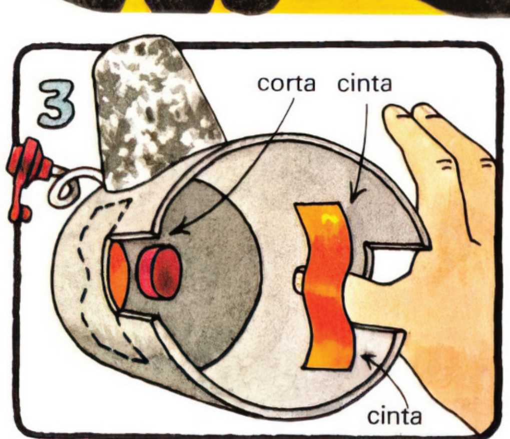




Retuerce y riza dos limpia pipas. Mete los tapones de botella por los extremos. Pégalos por el otro lado a la parte de arriba de la maceta de cartón.



Corta media circunferencia de un vaso de papel. Pégalo sobre las antenas en la parte delantera de la maceta. Haz un agujero en el centro de ésta y mete dentro el corcho de modo que se vea como en el dibujo.



Corta dos trozos de cartón a los lados de la maceta para dejar sitio a tus dedos. Pega una tira de cartulina junto a cada agujero para que puedas meter los pulgares. Ahora pinta a Jefe Tierra.

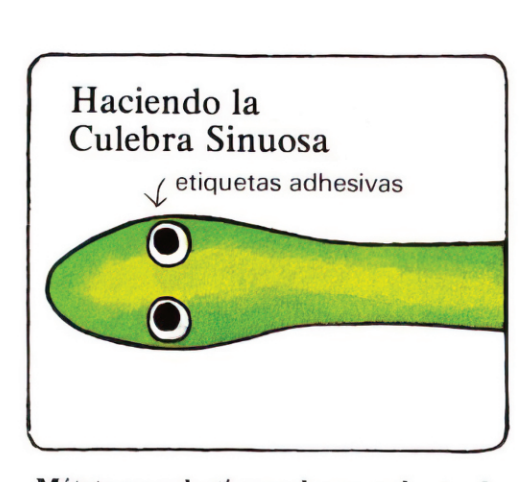
Enrolla un limpia pipas al dedo de un guante por la parte superior. Dóblalo y mete una de las cuentas arriba. Haz lo mismo con cada dedo. Pega etiquetas donde deben ir los ojos.

Animales y Criaturas Hechos con Calcetines

Necesitarás
Un calcetín para cada muñeco.
Etiquetas adhesivas para los ojos.
Para Narigón
Una esponja para la nariz.
Un trozo de piel o similar para el pelo y un pañuelo.
Para el Alce
Bandas elásticas para las orejas.
Papel arrugado para rellenar la cabeza.
Pegamento fuerte y tijeras.

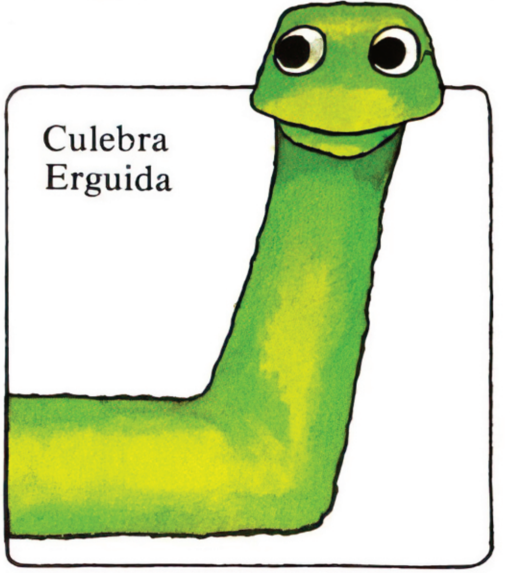
Aquí tienes tres muñequitos que podrás hacer con calcetines viejos.
Antes de pegar, mira con atención el dibujo de abajo.

Haciendo la Culebra Sinuosa



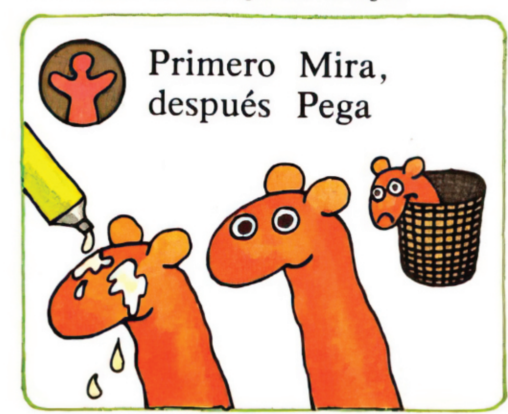
Métete un calcetín por la mano hasta el brazo. Coloca las etiquetas donde creas que deben ir los ojos. Hazla ondularse de de arriba abajo sobre una mesa.

Culebra Erguida



Pon el codo sobre la mesa. El brazo debe estar derecho y la mano inclinada hacia delante como en el dibujo.

Primero Mira, después Pega



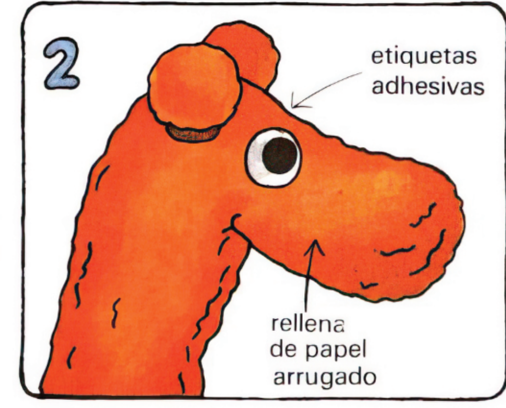
Cuando vayas a pegar los ojos y el pelo, pon primero un poco de pegamento y mira qué tal queda, después añade más y pega definitivamente.

1 Haciendo el Alce



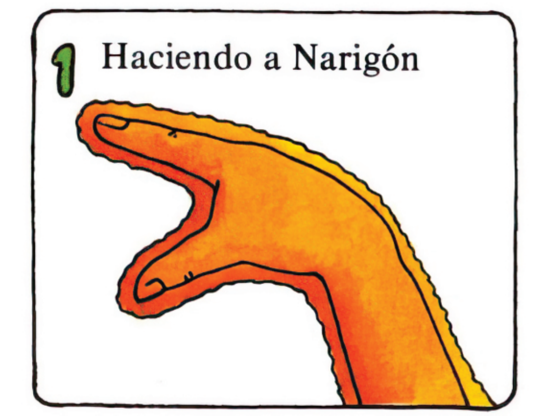
Mete la mano dentro del calcetín. Saca dos dedos justo detrás del talón. Coloca las bandas elásticas. Saca los dedos y rellena las orejas con papel.

2



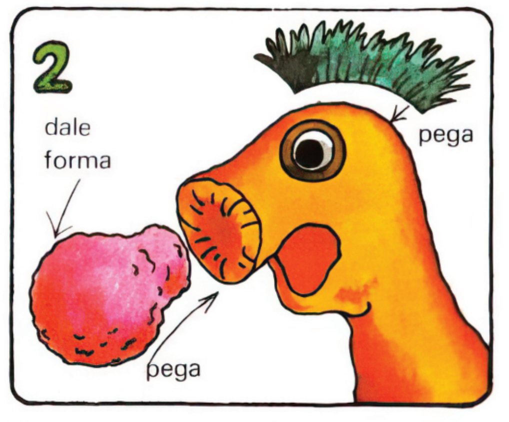
Rellena el resto del calcetín por delante de las orejas con papel arrugado. Pega las etiquetas donde creas que los ojos quedan mejor.

1 Haciendo a Narigón



Mete un calcetín por tu mano y brazo. Coloca el dedo pulgar en el talón de modo que quede debajo del pie del calcetín, de esta forma.

2



Empuja por la parte delantera del calcetín para hacer un agujero. Corta una esponja en forma de pera. Pégala al agujero. Toma un trozo de piel y pégaselo a la cabeza. En los ojos, etiquetas adhesivas.

Narigón Sonriente



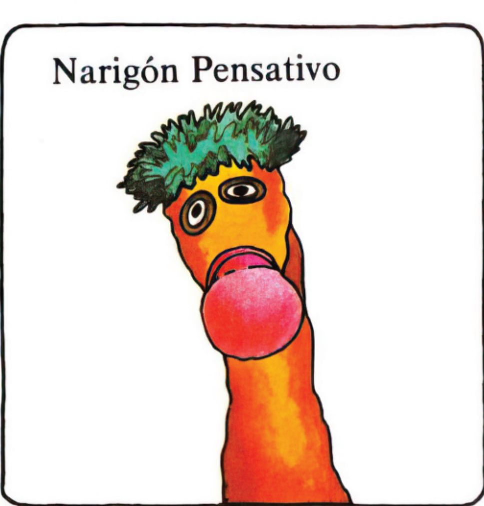
Mueve el pulgar hacia abajo y agítalo rápidamente de un lado para otro.

Esta es la Culebra Sinuosa

Este es el Alce

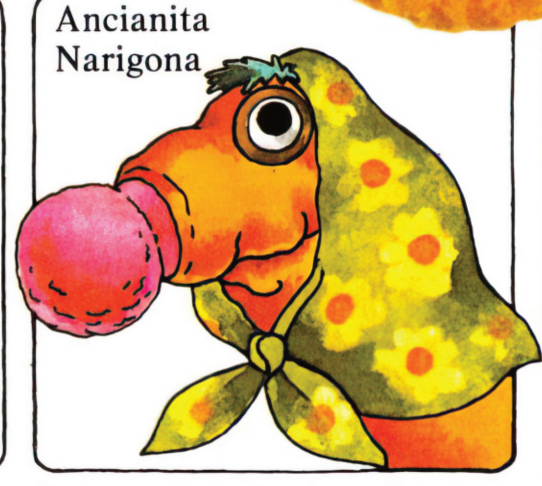
Este es Narigón

Narigón Pensativo



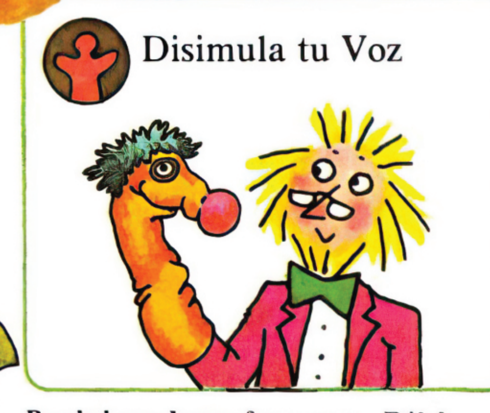
Dobla tu mano en forma cóncava y Narigón parecerá tremendamente preocupado.

Ancianita Narigona



Ponle un pañuelo a la cabeza y Narigón se transformará en una viejecita.

Disimula tu Voz



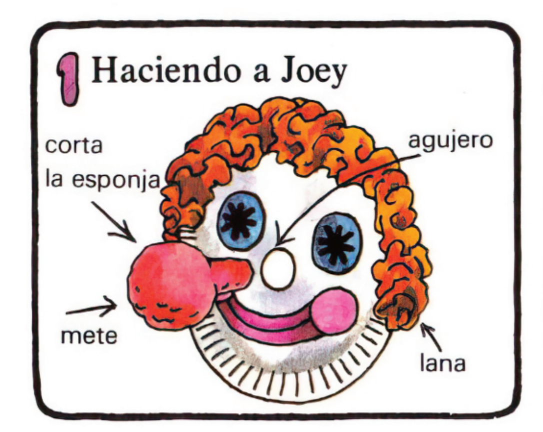
Pon la boca de una forma rara. Déjala así y empieza a hablar. No podrás evitar que tu voz suene de forma distinta a cuando hablas normalmente.



Joey el Payaso

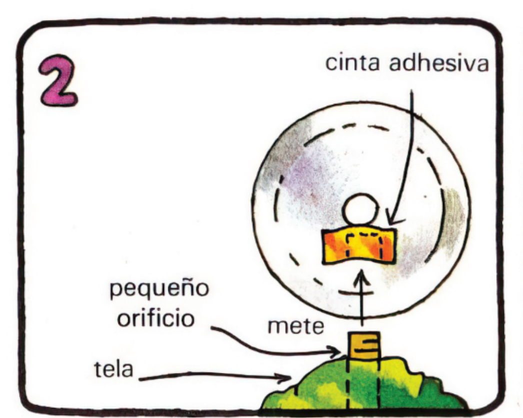
Necesitarás
Un plato de cartón o cartulina para la cabeza.
Esponja para la nariz.
Tela para el vestido.
Una regla para el cuerpo.
Lana gruesa para el pelo.
Una tirita de cartulina.
Tijeras y pegamento fuerte.
Cinta y etiquetas adhesivas.
Pinturas y lápices de colores.

Este payasito tiene un cuello mágico. Cuando lo tengas terminado, sujeta el traje, sube la regla de arriba abajo y el cuello se hará cada vez más largo.



Corta una nariz de esponja (pág. 14). Haz un agujero en el centro del plato de cartón, y mete la nariz por él. Dibuja el resto de la cara y pega el pelo de lana.





Haz un agujero por el centro de la tela que sea lo bastante grande para poder meter la regla. Mete y sujétala con cinta, a la parte posterior de su cabeza.



Las marionetas han viajado por todo el mundo. Los hombres que las manejaban tenían que llevarlas de país en país, de ciudad en ciudad.

Tenían que levantar sus casetas y llamar a la gente para que fuese a verles. Después de la función se marchaban a otra ciudad.

La Historia de Punch y Judy

En Inglaterra, por ejemplo, Punch lleva siglos golpeando en la cabeza a marioneta tras marioneta. En otros países como Alemania, Punch está siempre de parte de la ley y el orden. En casi todos los países hay un Punch. Lo encuentras en Francia, Alemania, España y en Italia, de donde procede.
Si quieres una marioneta Punch, tendrás que comprarla o hacerla tú mismo. Punch es una marioneta de guante, así que mira con atención las páginas de este libro en las que se trata de este particular tipo de muñecos.



Punch va de un lado para otro cantando para sí. Judy entra y le pide que cuide del bebé. Pero como éste no deja de llorar, Punch lo arroja por la ventana.



Judy llega y quiere ver a su bebé. El público le grita lo que Punch ha hecho. Judy agarra un palo, Punch se lo quita y después de arrojarla por la ventana tras el bebé, se marcha tranquilamente.



Punch se cae del caballo y llama al médico. Le pega al doctor en un ojo. El doctor toma un palo pero Punch se lo arranca y le da una paliza de muerte. Después se marcha.



La policía, un oficial y Jack, el verdugo, se presentan para detenerlo por asesinato. Tras una tremenda lucha consiguen atraparlo y llevarlo a prisión.



En vez de ser colgado por los tres crímenes, Punch se las arregla para que el verdugo se ponga la soga al cuello, tira de la cuerda y el verdugo resulta ahorcado.



Entonces llega el demonio blandiendo una estaca. Tras un rato de charla se retan a un duelo.
Punch resulta vencedor y hace girar al demonio enrollándole los cuernos en su propia estaca.



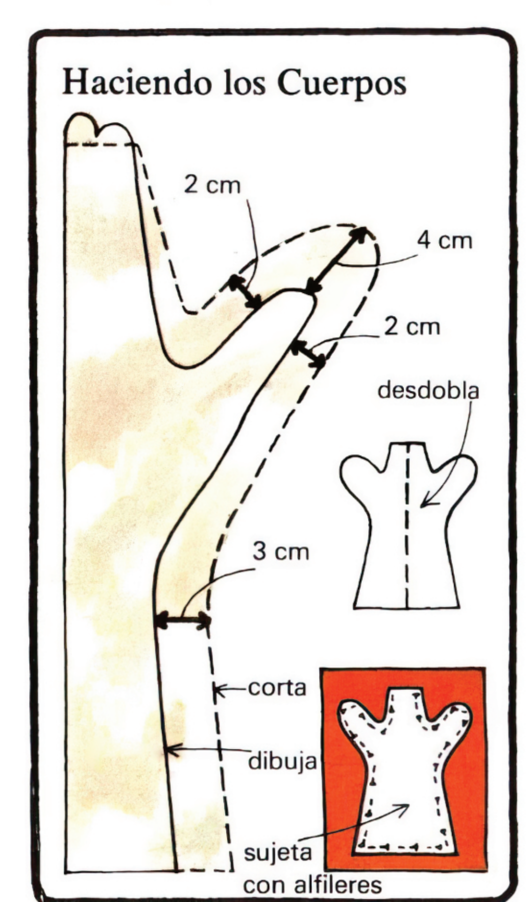
Los hombres de Punch y Judy se meten en la boca un «swazzle», pieza de madera ovalada, hueca y dividida en el centro. Fuerzan la respiración y sus voces suenan chillonas, igual a la de Punch.



En 1962 los hombres de Punch y Judy les dieron una enorme fiesta de cumpleaños para celebrar los 300 años de Punch en Inglaterra. De la tarta salieron serpientes y dragones.

Niño y Niña, Marionetas de Guante

Necesitarás
2 trozos de tela como dos veces el tamaño de tu mano y antebrazo.
Una esponja artificial para ella.
Un calcetín para él.
Cartón para los cuellos de los dos, piel o similar.
Material distinto para el pelo de ella.
Unas medias viejas o algodón.
Aguja e hilo.
Tijeras y una regla.
Papel y lápiz.
Pegamento fuerte.
Etiquetas adhesivas.
Pinturas y lápices de colores.



Dobla un trozo grande de papel y coloca tu dedo anular en el centro del doblez como ves. Dibuja la silueta de tu mano y antebrazo hasta el codo. Mide y señala donde se te indica y junta las marcas. Recorta, desdobla y sujétalo con alfileres a un trozo de tela doble como en el dibujo.



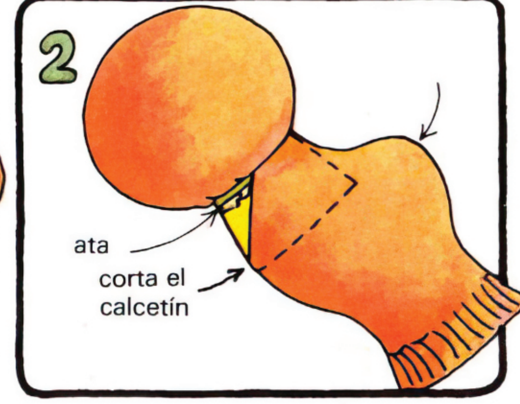
Recórtalo. Da la vuelta a los trozos de tela y cóselos juntos con puntadas pequeñitas. Ahora vuélvelo del revés, es decir, pon lo de dentro por la parte de fuera.



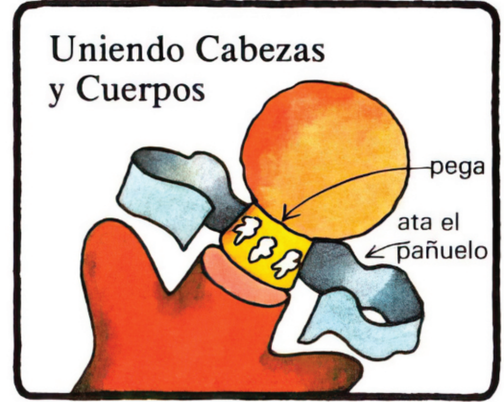
Haz un tubo de cartón que sea más estrecho por arriba. Haz un agujero en la esponja que sea lo bastante grande y profundo para que quepa el tubo hasta la mitad. Pega el tubo al orificio que has hecho en la esponja.



Rellena el pie del calcetín, dejándolo más bien flojo, con unas medias viejas o con algodón. Haz un tubo de cartón que sea más estrecho por arriba, para que le sirva de cuello.



Utiliza una hebra de lana para sujetar el relleno y la mitad del tubo al calcetín, para que no se salga. Después corta el calcetín por el talón, como ves en el dibujo.



Pon pegamento por dentro de la parte superior del cuerpo y por la parte inferior del tubo del cuello. Pégalos juntos. Ata un trozo de tela o un pañuelo alrededor del cuello, para ocultar las uniones.



Pega la piel por la parte de atrás de la cabeza del niño. Emplea para los ojos y la boca, etiquetas adhesivas, fieltro o simplemente botones.

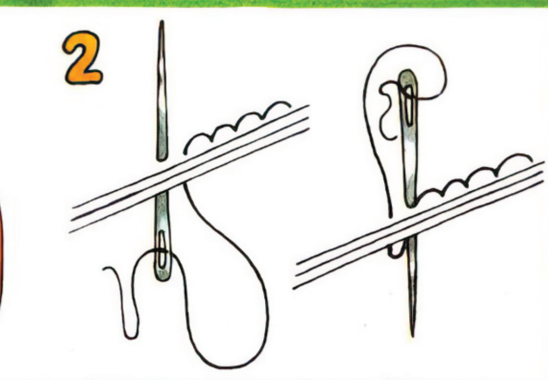




Corta una banda de tela en tiritas por ambos lados pero sin llegar al centro. Pégalo a la cabeza de ella. Si ves que está demasiado largo, recórtalo un poquito.



Enrolla el extremo de un hilo dos veces en torno a tu dedo. Mete la aguja por debajo de las anillas que has hecho. Tira del hilo. Saca el nudo del dedo.



Sujeta la tela. Mete la aguja de abajo arriba y después de arriba abajo, pinchando por donde terminó el último punto. Sigue así. Procura que las puntadas sean lo más pequeñas que te sea posible.

Marionetas en Acción

Necesitarás
Tus muñecos.
Un vaso de yogur.
Papel de plata.
Cordel fino.
Tijeras y pegamento.
Un manojo de estaquitas o palitos finos.
Un palito mayor, una caña o un lápiz.

Para que las marionetas actúen, tienes tú que darles vida. Cuando sepas sostenerlas, ellas solas harán el resto. Sólo piensa qué carácter quieres que tengan.

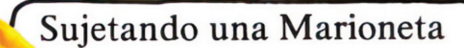
No tengas a tus marionetas con los brazos abiertos todo el tiempo. Haz que los levanten cuando haya una buena razón, —por ejemplo, cuando se asustan o se sorprenden—.
Para hacerles dormir vuelve la cabeza hacia un lado y deja que caiga sobre los brazos. Como no pueden cerrar los ojos, la única forma de que se note que están dormidas es esconderles la cara.





Cargando a la Espalda

Si quieres que una de tus marionetas lleve algo a la espalda, dobla tus dedos corazón e índice y usa los demás para sujetar la carga a su espalda.



Sujetando una Marioneta



Pon los dedos centrales de tu mano dentro del cuello de la marioneta. Los dedos de los extremos deben ir dentro de uno de los brazos y el pulgar en el otro. Así es como debes sujetarla.

Estando de Pie



Dobla el pulgar y los dedos meñique y anular sobre el pecho del muñeco. Nosotros, cuando estamos de pie no tenemos los brazos abiertos todo el tiempo, así que ¿por qué las marionetas sí?

Haciendo una Reverencia



Tu muñeca es la cintura de la marioneta. Si doblas la mano así, ella se inclinará.

Moviendo el Cuello



Apoya con fuerza los dedos que tienes dentro del tubo del cuello, contra los bordes del tubo. Manténlos en esa posición. Muévelos en sentido circular y la marioneta volverá su cuello.

Haciendo un Cubo



Cubre un vaso de yogur con papel de plata por todos lados. Haz dos agujeritos con las tijeras cerca de la parte superior, para pasar por ahí el asa de cuerda. Pega el asa por dentro con cinta adhesiva.

Haciendo una Escoba

Ata algunos palitos pequeños al extremo de un palito mayor o a un lápiz viejo. Para atarlo, usa hilo o cuerda fina.

Utilizando Distintas Cosas



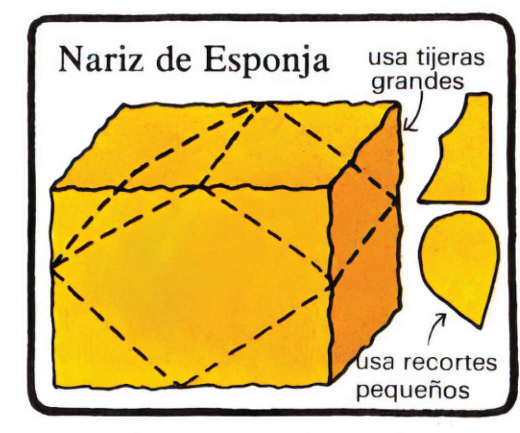
Fíjate la cantidad de cosas que pueden hacer tus marionetas con tu ayuda. Dales lápices, cadenitas, etc., para que jueguen.

¿Crees que podrás conseguir que levanten el cubo y que barran con la escoba?

Caras y Pelo

En esta página hay pequeñas indicaciones para que puedas hacerle a tus marionetas caras distintas.
Si te fijas en los dibujos, podrás darles el rostros que más te guste.
Recuerda que tus amigos te verán a distancia, por eso deberás usar colores fuertes y brillantes.
No te preocupes por los pequeños detalles porque no se verán desde lejos.
¿Se te ocurren que más cosas, aparte de las que aquí te decimos, pueden servirte para hacer unas caras bonitas?

Nariz de Esponja

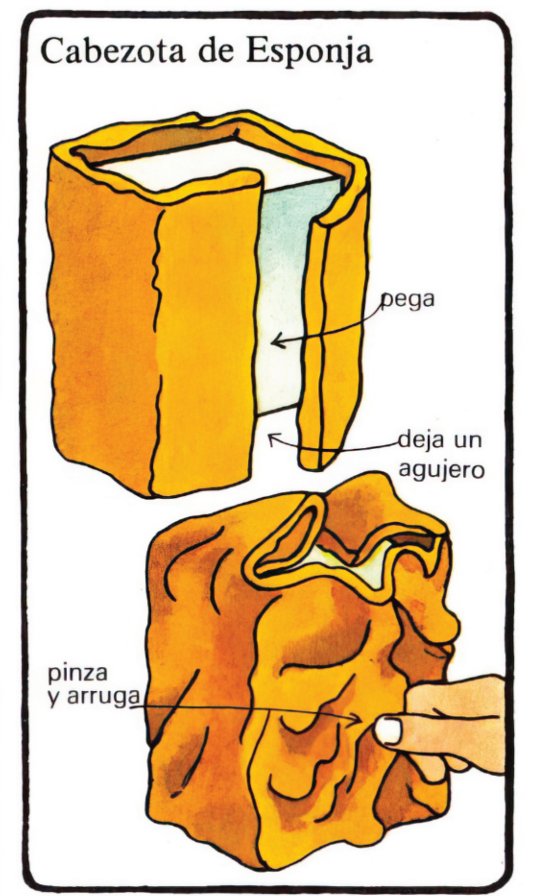


Corta la forma de la nariz con tijeras grandes. Después recórtala con tijeras pequeñas. Usa recortes pequeños cada vez. Ensaya con distintos tipos de nariz.

Así queda Cabezota

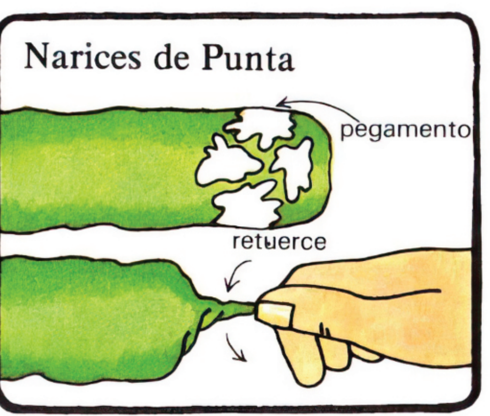
Esta bruja tiene la nariz afilada y los dedos también

Cabezota de Esponja



Pega una capa de espuma o esponja a una caja vieja. Apriétala bien y antes que se seque el pegamento pellizca la espuma y forma las arrugas de la piel. Cualquier caja te puede servir, aunque sea de plástico. Conseguirás, si sigues las instrucciones unas arrugas sensacionales. (Ver pág. 46, para el pegamento a usar.)

Narices de Punta



Empapa la punta de una nariz de espuma con pegamento. Pellízca y retuércela entre los dedos para darle la forma en punta. También puedes hacer lo mismo con los dedos para figurar unas uñas larguísimas.

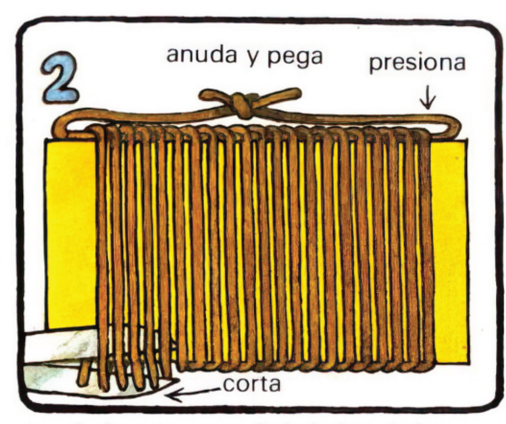


A este cerdito le puedes hacer la cara, la nariz y las orejitas de esponja.
Los ojos son dos botones.

1 Pelo de Lana

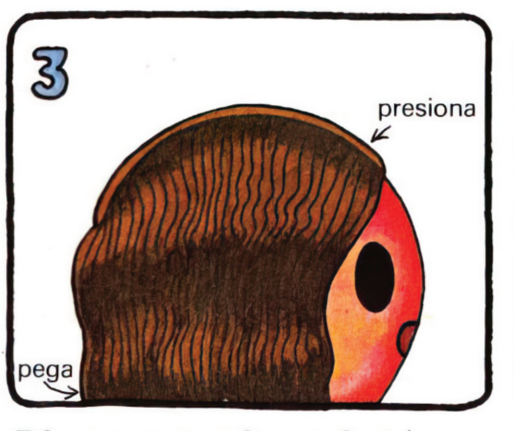
Sujeta con un clip o cinta, un poco de lana a lo largo de la parte superior del cartón. La lana debe ser dos veces más larga que el cartón. Enrolla más lana alrededor del cartón apretándola. Pon pegamento en la parte superior.

2



Anuda los extremos de la hebra de lana de arriba. Corta la parte de abajo a lo largo. Vuelve a poner pegamento arriba y presiona sobre el nudo. Esta será la raya del pelo de la muñeca.

3



Echa pegamento en la parte de atrás de la cabeza de la muñeca. Saca el pelo de lana del cartón y colócalo sobre la cabeza de la muñeca, haciendo presión, para que quede bien sujeto.

Barbas y Pelo



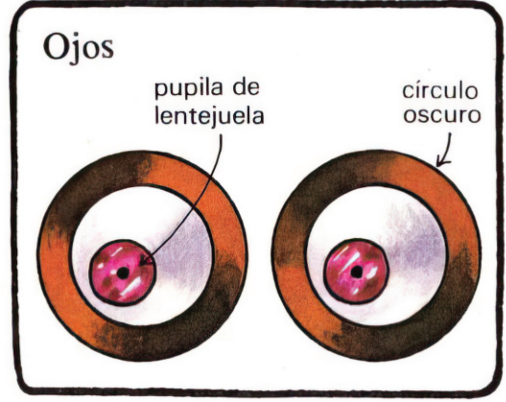
Arruga entre las manos papel de seda y pégalo a la marioneta. Con el trozo de piel (o imitación), también se puede hacer una hermosa barba.

Pegando Narices Huecas



Si necesitas una nariz hueca, usa el cuello de una botella de plástico, si lo tienes que pegar a algo resbaladizo, pega por dentro esponja o papel arrugado y recorta los bordes con cuidado.

Ojos



Una buena idea, a la hora de hacer los ojos, es pintar un círculo oscuro alrededor y ponerles pupilas. Esto hará que se vean muy bien, desde lejos.

Consejos Prácticos



Ten en cuenta que cuanto más bajos coloques los ojos y la boca, más jovencita parecerá. Si vas a hacer un niñito o una niñita no les pongas nariz, no la necesitan para parecer de verdad.

Monstruos de Grandes Bocas

Necesitarás

Para el Monstruo de Caja de Pasteles
Una caja de pasteles y un dedal.
2 trozos de tela lo bastante anchos para envolver la caja con ellos y del largo de tu brazo.
2 vasos de yogur para los ojos.
Papel para cubrirlos.

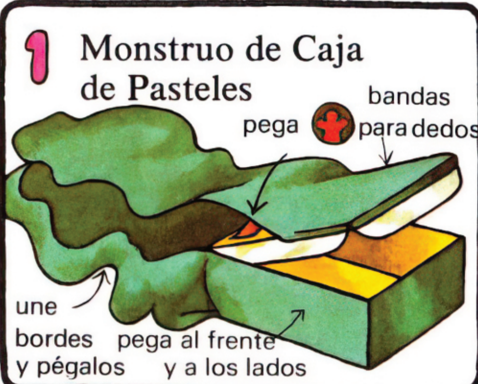
Para el Monstruo de Caja de Huevos
2 cajas de huevos.
Una manga de lana vieja.
2 tapones de botella.
Etiquetas y cinta adhesiva.
Tijeras y pegamento.



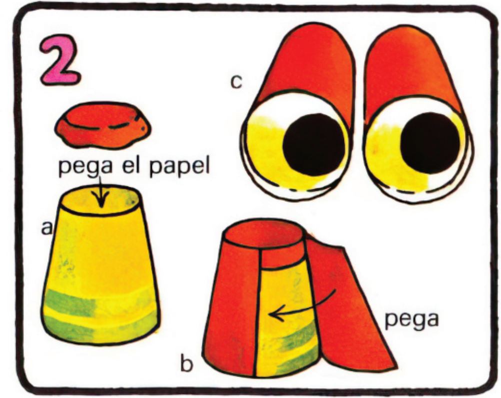
Pon cinta por la bisagra de la caja. Apriétala por detrás hasta sujetarla bien. Corta dos tiras de cartulina y pega los extremos de éstas, a la caja como ves en el dibujo. Son las bandas para meter los dedos.



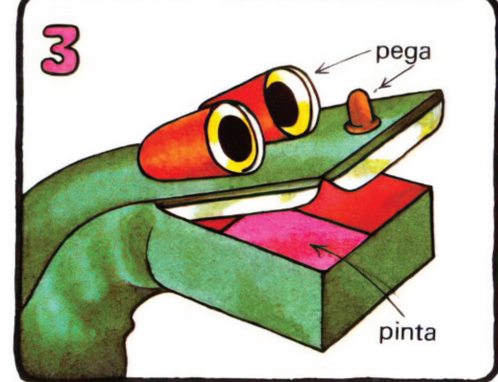
Monstruo de Caja de Pasteles.



Haz las bandas-soportes para los dedos. Pega un trozo de tela al frente y a los lados de la caja. Pega el otro, al frente y a los lados de la tapa. Une con pegamento los bordes de la tela.

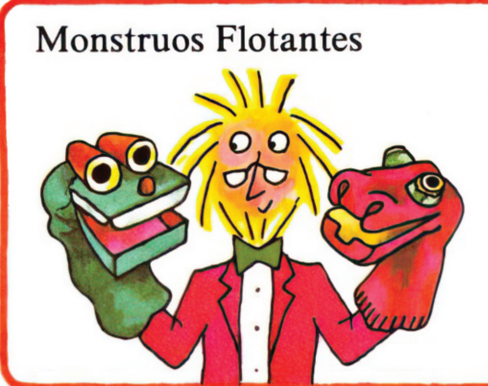


Pon papel sobre las bocas de dos vasos de yogur. Pon pegamento por fuera de los vasos (a). Pega papel cubriéndolos (b). En los extremos del vaso pinta una burbuja a modo de pupila (c).

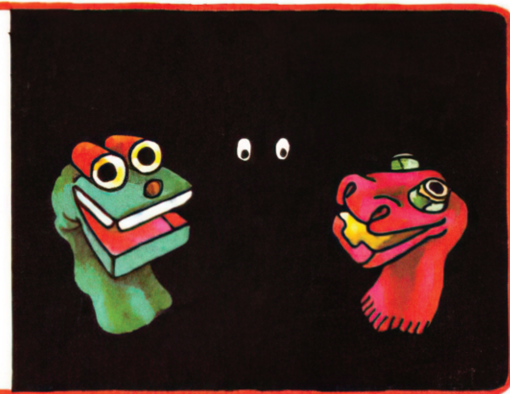


Pega los vasos a la parte superior de la cabeza y el dedal en el centro, ésta será la nariz. Pinta el interior de la boca.

Monstruos Flotantes



En representaciones, las marionetas y personas que las manejan permanecen juntas en el escenario. A las personas no se les puede ver porque están vestidas de negro, así como el fondo sobre el que actúan.



Lo único que se ve, son las marionetas de colores que parecen flotar en el aire como por arte de magia. A esto se le llama «Teatro en Negro.»

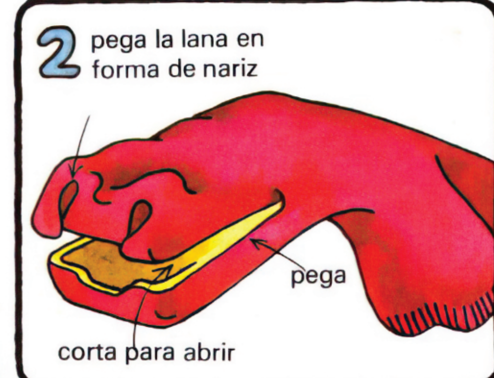


Haz las bandas de los dedos (mira la página anterior). Cierra la caja y pasa la manga de un jersey viejo, hasta que la cubra totalmente.

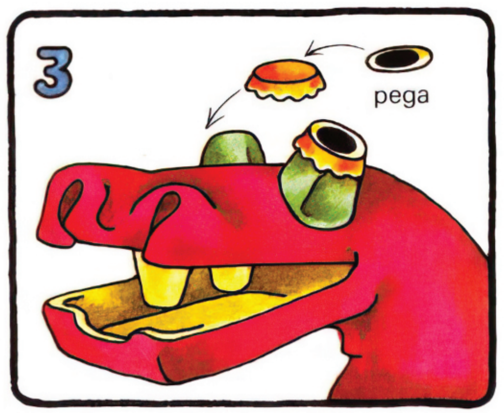




Monstruo de Caja de Huevos



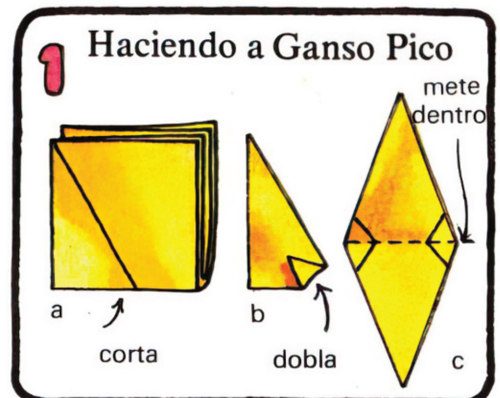
Corta la manga de lana a lo largo de los costados de la caja, para que se pueda abrir. Remete los bordes y pégalos por los lados y el frente. Pinza y pega la nariz como se ve.



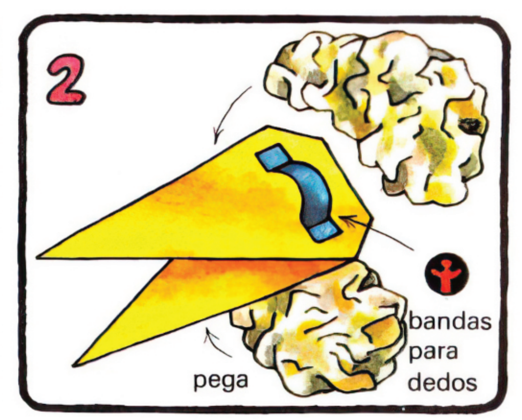
Corta dos porta huevos de otra caja y pega un tapón de botella en lo alto de cada uno. Pégalos a la cabeza y pon encima de los tapones de botella las etiquetas adhesivas, para formar los ojos.

Rana Rara y Ganso Pico

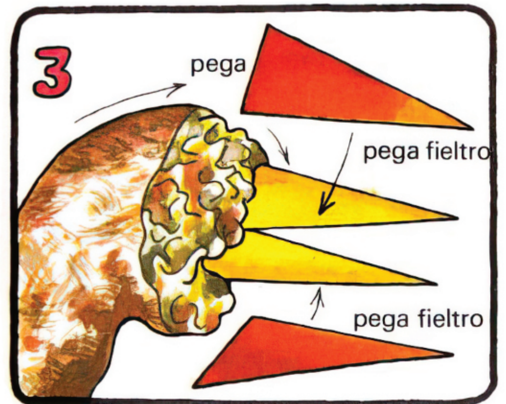
Necesitarás
Para la Rana Rara
Un plato de papel o un círculo de cartón.
Un trozo de tela de doble anchura que el plato, y del largo de tu brazo.
Papel de seda y tapones de botellas.
Para Ganso Pico
Cartulina de 30 × 30 cms. de largo y ancho para el pico.
Una camisa vieja para el cuerpo.
Cuatro bolsas de plástico fino.
Cualquier sombrero viejo y un poco de algodón.
Etiquetas adhesivas y botones.
Tijeras y pegamento fuerte.
Aguja e hilo.



Dobla la cartulina en cuatro partes y corta un triángulo (a). Dobla las esquinas (b). Abre la cartulina y mete las esquinas hacia dentro (c).



Haz las bandas para los dedos (pág. 16). Estruja las bolsas de plástico dándoles forma redonda y pégalas a la parte superior e inferior del pico del ganso.



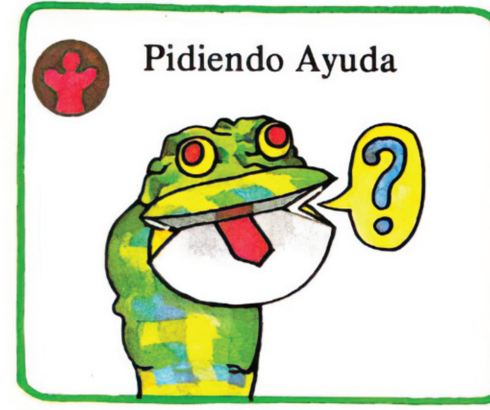
Desliza la manga de una camisa vieja sobre las bolsas de plástico y pégala. Pega fieltro por las partes exteriores del pico del ganso. Pinta las partes interiores como en el dibujo.



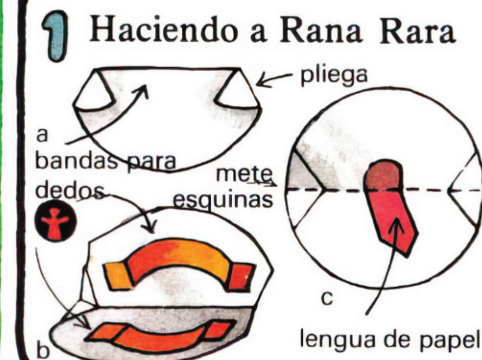
Corta la otra manga de la camisa por la mitad. Une los bordes y cóselos. Rellena con algodón para formar la cola. Mete el cuello de la camisa hacia dentro y cóselo.



Haz dos agujeros para meter los brazos a los lados del sombrero. Cubre con algodón la copa del sombrero y los lados, sin tapar las aberturas de los brazos. Pega todo el algodón al sombrero.



Haz que la marioneta pida ayuda al público. Esconde algo y deja que éste vea donde lo pones, después hazla que pregunte dónde está. Que busque en los sitios en que tú sabes que no puede estar.




Pliega el plato de papel por la mitad, dobla las esquinas hacia dentro (a). Abrelo. Haz las bandas para los dedos por el exterior (pág. 16). Mete las esquinas (b). Pega una lengua larga de papel por dentro (c).



Prepara papel de seda arrugándolo como ves en el dibujo. Pégalo a la parte superior de la cabeza. Haz los ojos con unos tapones de botellas y etiquetas adhesivas y pégalos donde te indica el dibujo.

Coloca la forma de la boca sobre la tela, dobla los bordes hacia arriba en forma de solapas y pégalos juntos. Recorta el círculo del plato sobre la tela y pégala a la cartulina.





Mete el sombrero dentro de la camisa, pero que las dos aberturas queden debajo de los agujeros de las mangas. Pega los bordes de la camisa por debajo del ala del sombrero. Pega los ojos.



Cruza los brazos y mantenlos así. Pasa un brazo por uno de los agujeros hasta la cabeza del ganso, mete el otro brazo por el otro agujero hasta la cola. Ahora levanta los brazos.

Animales de Palo

Necesitarás
Papel de seda para los cuerpos.
Una aguja, hilo y pegamento.
1,5 metros de cuerda.
Tijeras y cinta adhesiva.

Para el Gatito
Una esponja plana para la cabeza.
Bandas elásticas para los mostachos. Cuentas de collar.
Cartulina, imperdibles o ganchos.
Esponja fina para la nariz y orejas.

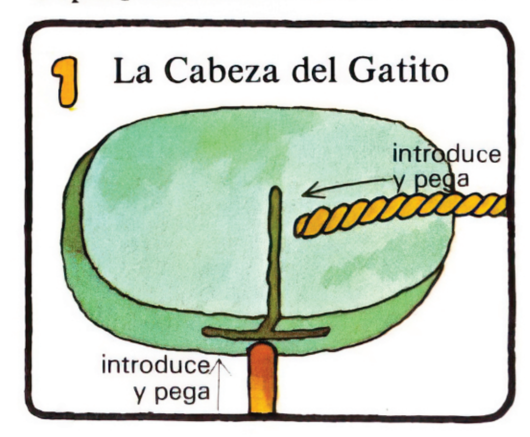
Para el Lobo
Cartulina de 30 x 60 cms. para la cabeza. 4 palos de 1 m. de largo.
La punta de un dedo de un guante de goma para la nariz.
Papel para rellenar la mandíbula.



Este es el Lobo

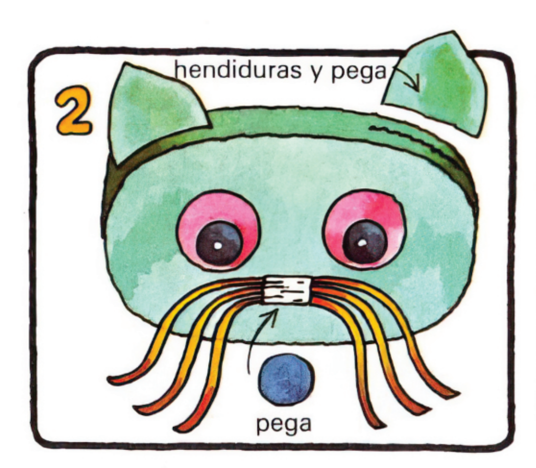
Este es el Gatito.

1 La Cabeza del Gatito



Haz dos hendiduras en la esponja plana. Rellena el interior con pegamento e introduce un palo derecho y un trozo de cuerda gruesa, como indica el dibujo.

2



Pega los mostachos de banda elástica a la cara del gatito. Haz dos hendiduras para las orejas y mételas dentro de la esponja. No olvides poner pegamento en las hendiduras.

Los Ojos Oscilantes del Gatito

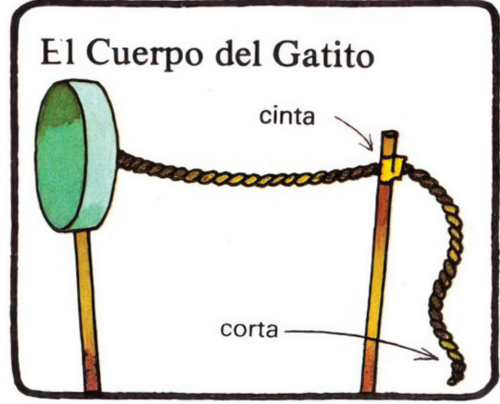
ata por detrás

ata

cinta

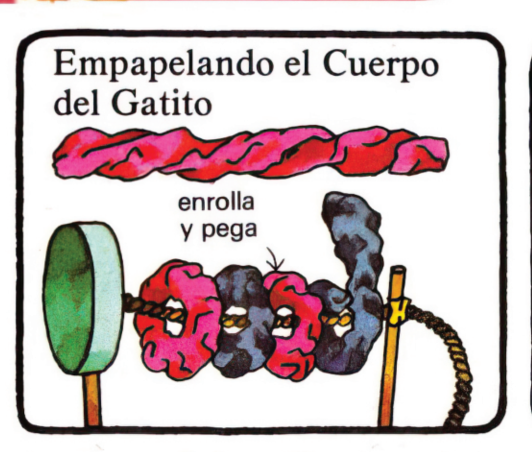
Pasa un hilo flojo por una de las cuentas, ata un poco más de hilo a la cartulina y cuelga la cuenta de él. Sujeta con cinta adhesiva un imperdible o gancho por detrás de la cartulina.

El Cuerpo del Gatito



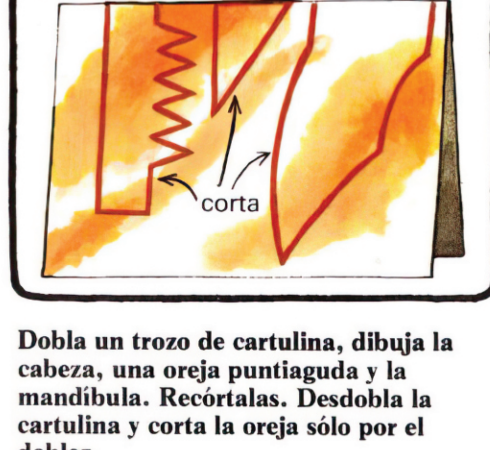
Decide la longitud que le quieres dar al cuerpo. Sujeta la cuerda con cinta adhesiva a otro palo recto. Corta la cuerda al final para hacerle la cola.

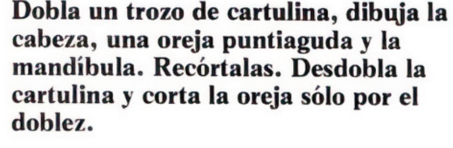
Empapelando el Cuerpo del Gatito



Arruga y enrolla largas tiras de papel de seda. Pásalas por la cuerda dejando un trocito libre cerca de la cabeza, para formar el cuello. Ponles pegamento y sujétalas dentro de la cuerda.

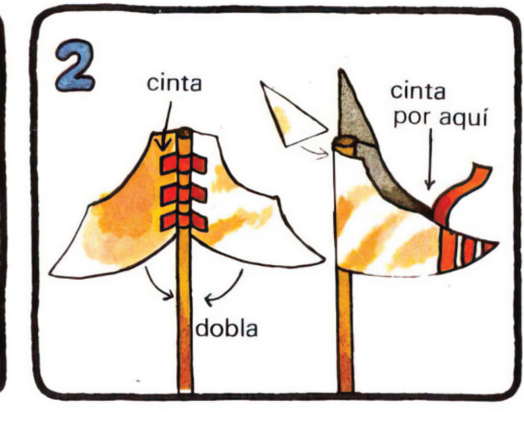
1 Haciendo el Lobo





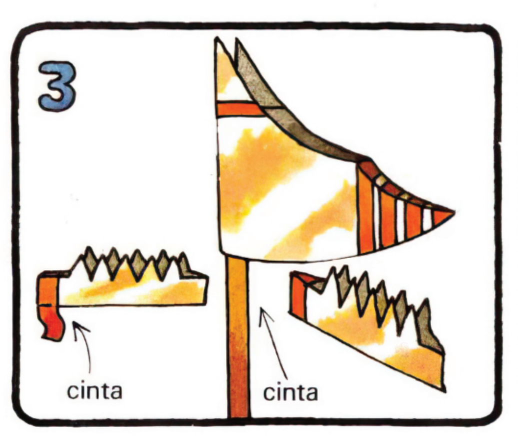
Dobla un trozo de cartulina, dibuja la cabeza, una oreja puntiaguda y la mandíbula. Recórtalas. Desdobla la cartulina y corta la oreja sólo por el doblez.

2



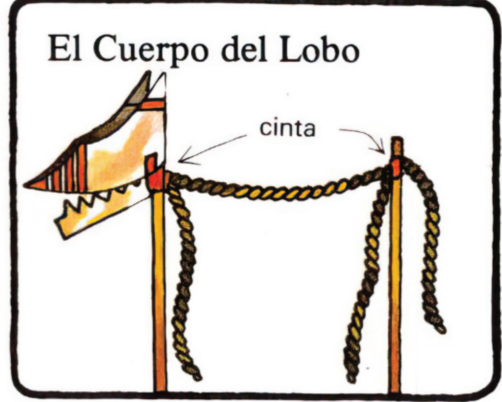
Sujeta la cartulina con la forma de la parte de atrás de la cabeza con cinta a un palo recto. Dobla los extremos en torno al palo. Une con cinta hasta la mitad. Coloca las orejas y sujétalas con cinta a la cabeza.

3



Sujeta con cinta adhesiva los dos extremos de la mandíbula, rellénala con papel arrugado. Sujétala bien al palo con cinta, justo por debajo de la cabeza.

El Cuerpo del Lobo



Haz el cuerpo igual que el del gatito. Corta dos trozos de cuerda y sujétalos uno a cada palo. Cubre las cuerdas y los palos con tiras de papel como en el gatito.

Lobo Sentado



Ata un lazo de cuerda, al final de la cuerda de la pata de atrás. Sostén el palo de atrás y pasa uno de los dedos de la misma mano por el lazo. Muévelas como en el dibujo.

Lobo Erguido



Ata un trozo de cuerda, a la cuerda de la pata delantera. Sujeta el palo de delante y mueve la cuerda que acabas de atar de arriba abajo, con los dedos de la misma mano.

Orugas que se Arrastran y Retuercen

Necesitarás
1 metro de cuerda.
3 palos de 1 metro de largo
Cartulina blanca de 20 x 20 cms.
2 vasos de papel.
2 tapones de botella.
Un limpia pipas.
Papel blanco bastante fuerte.
El mango de una escoba o un lápiz.
Muchas etiquetas adhesivas.
Cinta adhesiva y una grapadora.
Tijeras y pegamento fuerte.
Una regla y papel de seda arrugado.

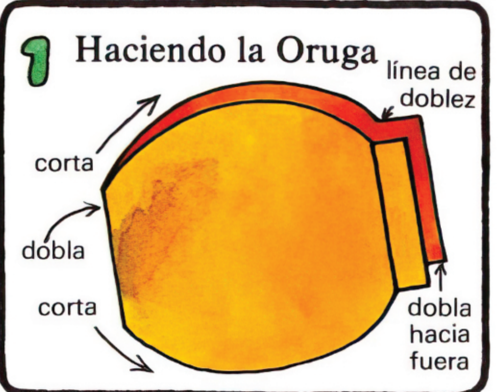
Teatro de Sombras



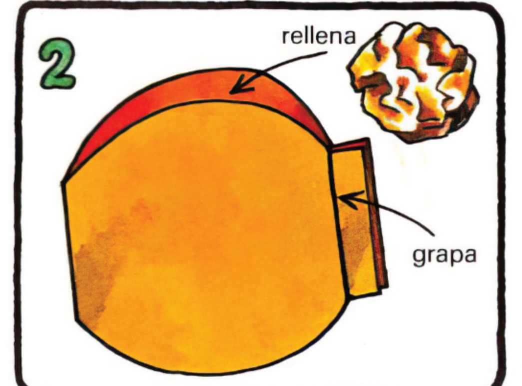
Hay representaciones de marionetas en el lejano Oriente que se llaman «Teatro de Sombras», están hechas de un pergamino muy fino. Se sitúan entre la pantalla y un foco potente de luz. La luz proyecta las figuras de las marionetas en la pantalla. El público se sienta al otro lado del telón. Los que manejan estas marionetas pueden conseguir efectos sorprendentes; que aparezcan y desaparezcan súbitamente.



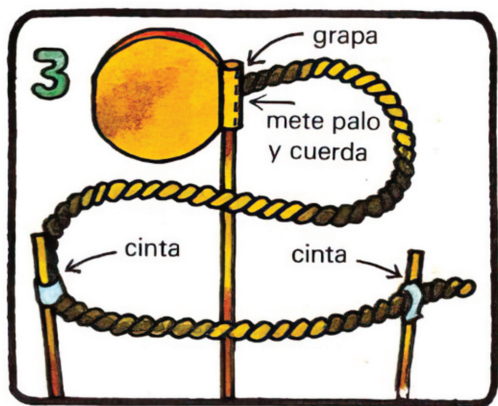
La Oruga que se Arrastra.



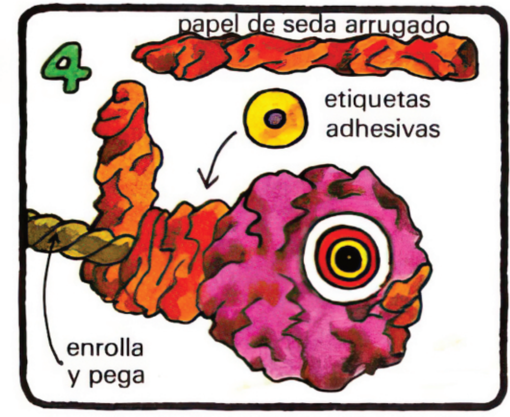
Dobla la cartulina, dibuja la cabeza dejando dos lengüetas por la parte de atrás. Al recortar no cortes el doblez. Dobla las lengüetas hacia fuera por la línea indicada.



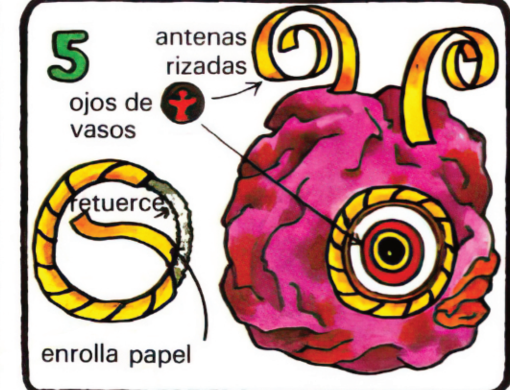
Grapa las dos partes de la cabeza de cartulina por la línea indicada. Arruga papel en forma de bolitas y mételo dentro de la cabeza para rellenarla.



Sujeta con la cinta la cuerda a la parte superior de los tres palos. Mete el primer palo entre las dos lengüetas de la parte de atrás de la cabeza. Dobla ésta en torno al palo y grápalas.

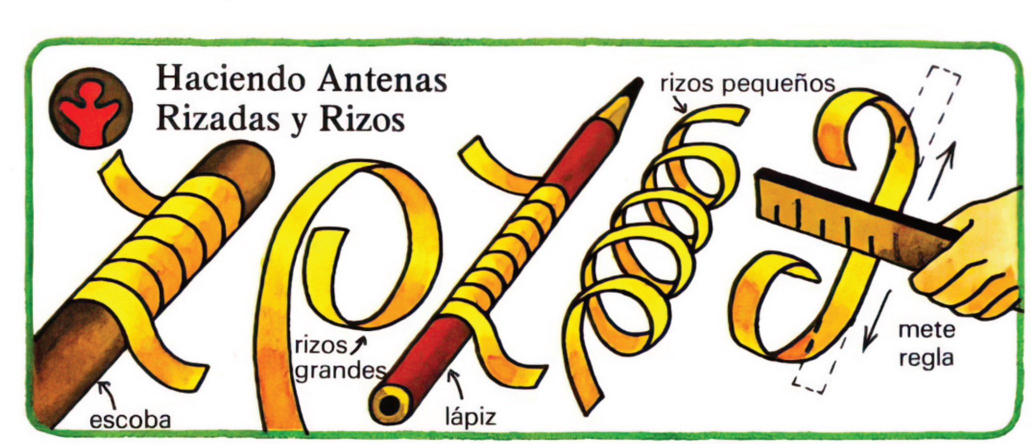


Cubre toda la cuerda con largas tiras de papel de seda arrugado untado de pegamento. Coloca las etiquetas a ambos lados de las tiras de papel.



Pega los ojos que has hecho de vasos de papel y las antenas rizadas. Retuerce un limpia pipas en círculo y pega una tira de papel alrededor. Pégalo a la cabeza en torno a los ojos.

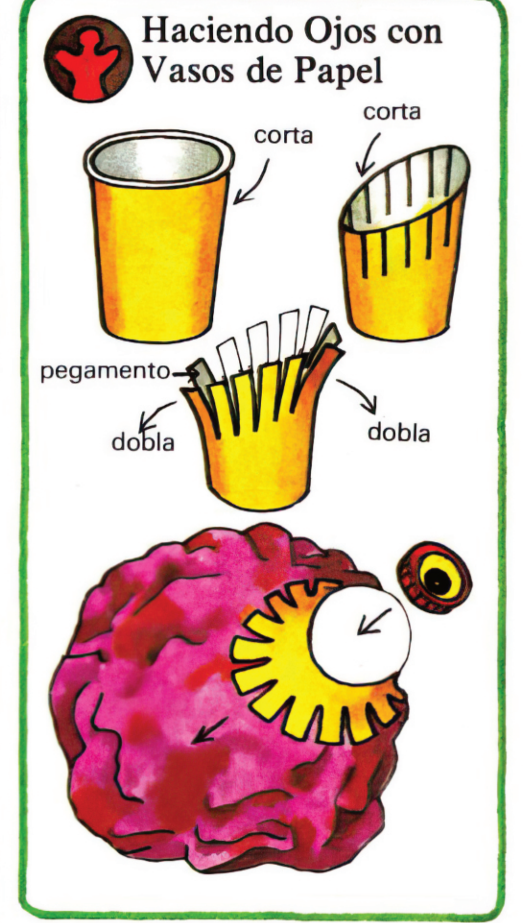
Haciendo Antenas Rizadas y Rizos



Enrolla tiras delgadas de papel fuerte un lápiz (para los rizos grandes usa el mango de una escoba), después, saca las tiras de papel sin alisarlas.

Puedes hacer rizos de otra forma, con una regla. Sujétala fuerte y la pasas de arriba abajo por el papel haciendo presión. El papel se rizará.

Haciendo Ojos con Vasos de Papel



Corta al sesgo la parte superior de un vaso. Haz cortes perpendiculares a lo largo del borde y dóblalos hacia fuera. Pon pegamento a la parte interior de los cortes. Pega los vasos a la cabeza. Haz las pupilas con etiquetas adhesivas, pégalas a los tapones de las botellas y todo esto lo pegas a los vasos.

Capitan Pirata Hueso Duro

Necesitarás
Un paquete de cereales mediano.
Un tubo de cartón. Medias viejas.
Un palo de 60 cms. de largo.
2 palos de 1 m. de largo.
Una camisa rayada vieja.
Un parche para el ojo. Pegamento.
Un pañuelo y una anilla de cortina. Tijeras y cuerda.
Un trozo de piel o restos de lana.
Un corcho para la naríz.
Cinta y etiquetas adhesivas.

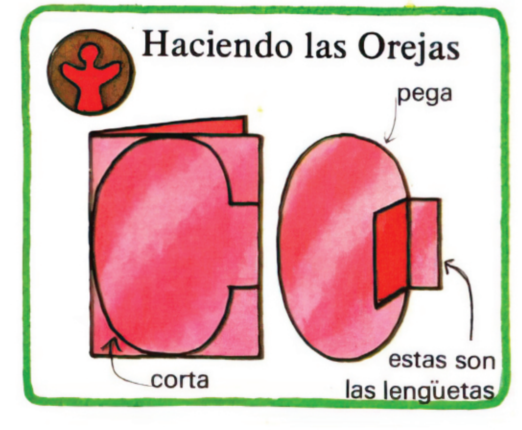
El Capitán Pirata Hueso Duro, es una Marioneta de tres palos.
Haz primero, los palos de las manos.



Es mejor hacerlo entre dos. Uno debe manejar el palo principal y el otro los de las manos. Colocaros uno frente a otro.



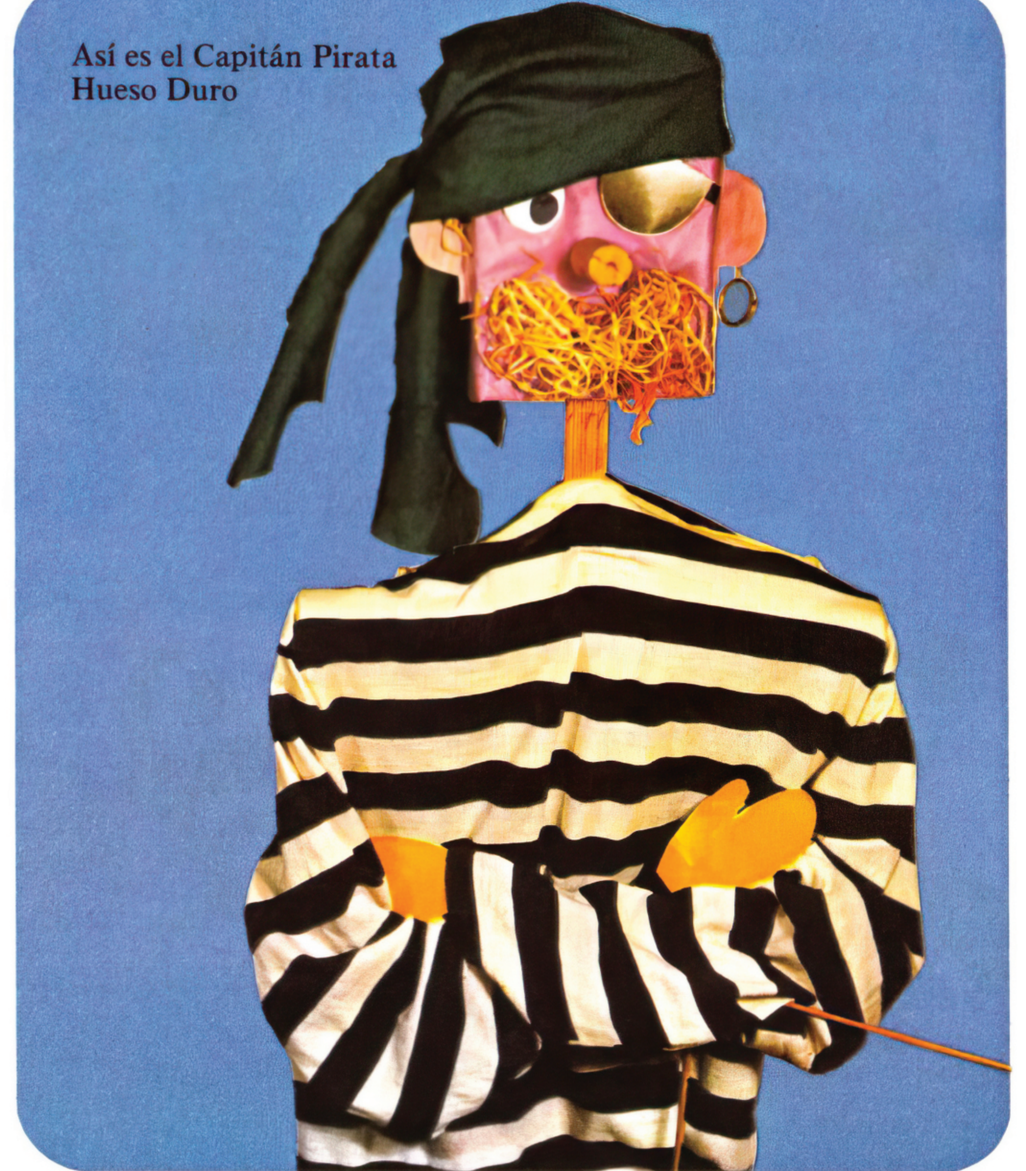
El que esté sujetando el palo principal debe hablar por el muñeco, y encargarse de volverle la cabeza y hacerle caminar por el escenario.



Dobla por la mitad un trozo de cartulina. Corta la forma de las orejas con lengüetas como se ve y dobla éstas hacia afuera, pégalas a la marioneta por las lengüetas.

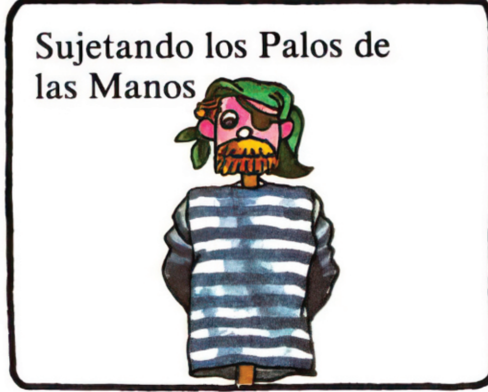


Los palos de las manos son los que mueven las manos de la marioneta. Desdobla un clip, pónlo en la parte superior de un palo, pon pegamento y encima enrolla la cuerda atando juntos y fuerte, el clip y el palo.





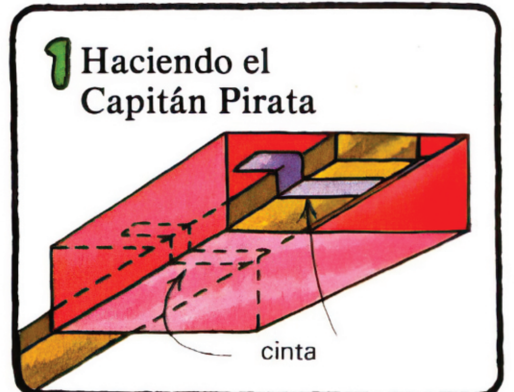
Sujeta la marioneta bien alta, debes hacer los palos bastante largos para que pueda levantar los brazos más arriba de la cabeza, sin que se vea a la persona que lo mueve.



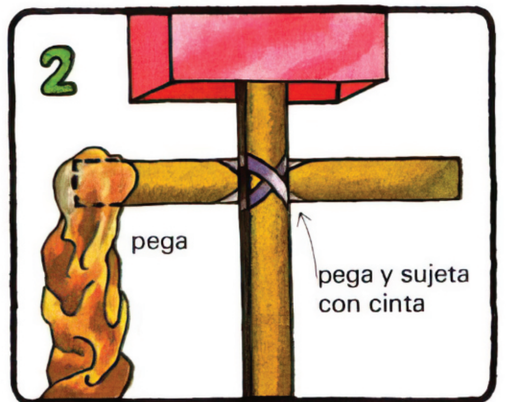
Si llevas los palos unidos a las manos por detrás de su espalda, dará la impresión de que sus brazos están rotos. Mantenlos siempre delante o a los costados.



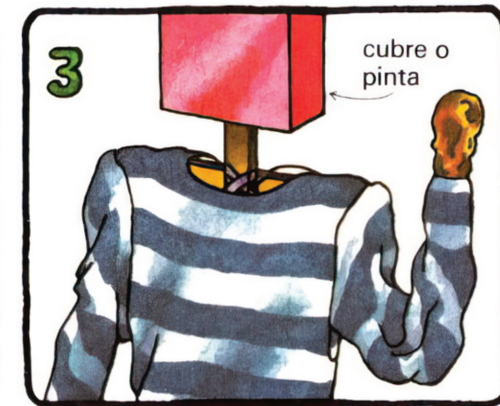
Si inclinas el palo principal hacia adelante de modo que los brazos estén frente al muñeco, no será necesario que sostengas los palos de las manos. De esta forma lo puedes manejar tú solo.



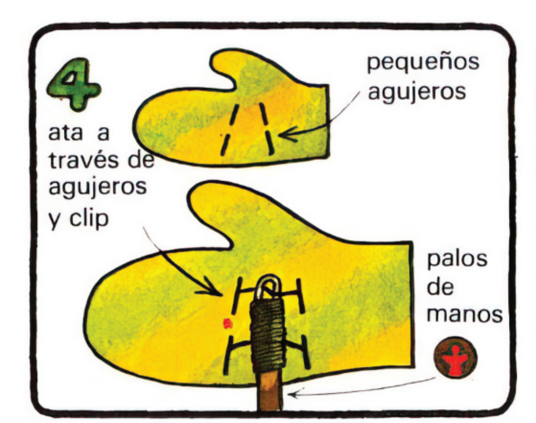
Corta el fondo del paquete de cereal. Sujeta firmemente con cinta adhesiva, un palo por la parte central del interior del paquete. Este es el palo principal.



Pega y sujeta con cinta adhesiva el tubo de cartón por detrás del palo principal como en el dibujo. Pega una media vieja a cada uno de los extremos del tubo. Estos serán los brazos.



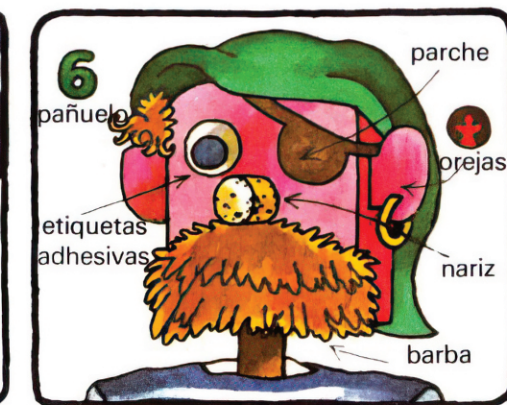
Cubre o pinta el paquete de un solo color. Ponle la camisa a rayas. Recuerda que siempre debes vestir a las marionetas antes de ponerles las manos.



Prepara los palos de las manos. Corta dos siluetas de manos de cartulina. Haz cuatro agujeritos como se ve. Coloca entre los dos agujeritos uno de los palos de las manos y pasa la cuerda a través de los agujeritos y del clip.



Enrolla hacia arriba las mangas de la camisa. Pega y sujeta con cinta adhesiva los extremos de las medias a las manos. Baja las mangas de nuevo para ocultar las uniones.

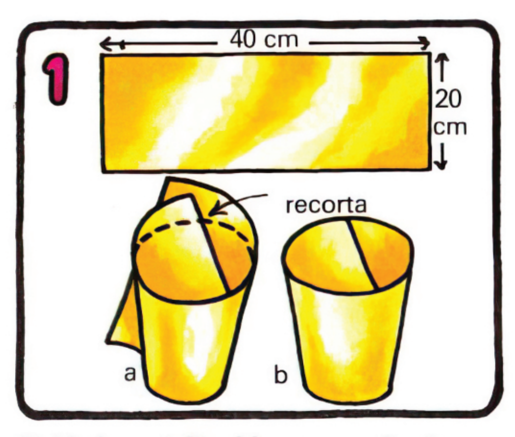


Pega la nariz de corcho, las orejas de cartulina y un trozo de piel o lana para la barba. Un pañuelo anudado a la cabeza, un parche negro para el ojo y un pendiente o aro hecho de la anilla de una cortina.

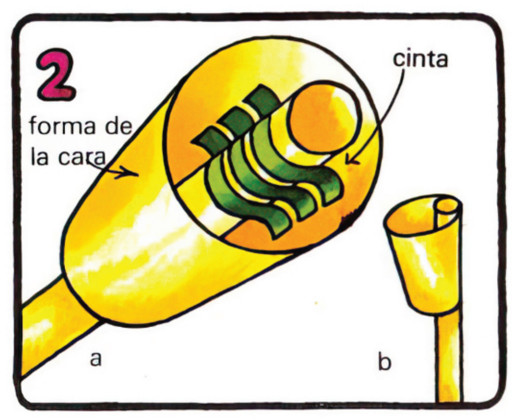
La Princesa Marioneta

Necesitarás
Cartulina blanca de 40 x 20 cms. para la cara.
Un tubo de cartón de papel de cocina.
2 palos para las manos (pág. 24).
1 m. de tela para el vestido.
1 m. de cuerda para las manos.
Cartulina blanca para las manos.
Papel negro fuerte para el pelo.
Un cordón de color para el vestido.
Tijeras y pegamento fuerte.
Cinta adhesiva, aguja e hilo.
Pinturas y lápices de colores.

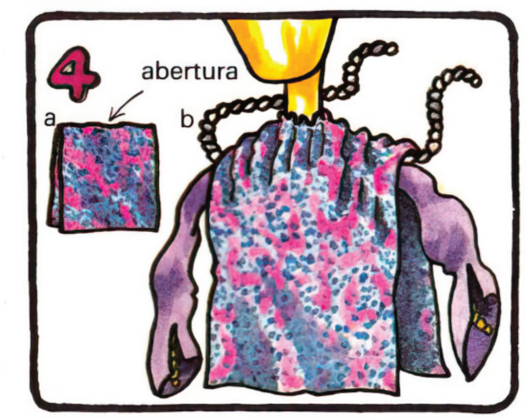
Esta marioneta tiene las manos de palo como el Capitán Pirata y se mueven de una manera muy bonita.



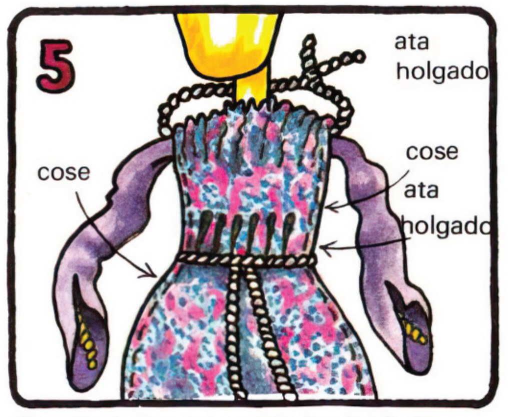
Dobla la cartulina blanca en redondo, para que los extremos queden unos sobre otros por la parte de atrás y más altos que por delante (a), sujétalos con adhesiva y corta lo que sobre (b).



Mete el tubo de cartón por dentro de la cabeza hasta la mitad. Pégalo con cinta adhesiva (a). La cara de la princesa debe quedar ligeramente inclinada hacia abajo (b).



Dobla la tela del vestido por la mitad. Haz una abertura en el centro (a). Mete el palo principal y los brazos a través de la abertura. Pasa el cordón de color por debajo del vestido como ves (b).



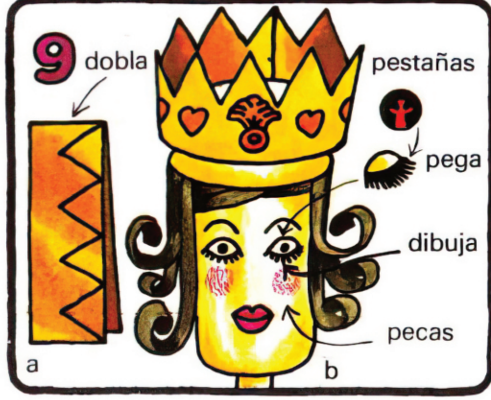
Cose los lados del vestido hacia abajo. Ata sin apretar, el cordón por detrás del palo principal. Ata otro cordón a la cintura y pégalo al vestido.



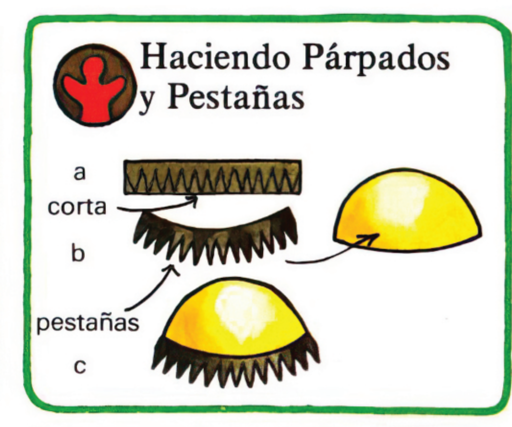
Corta dos manos de cartulina blanca de 20 cm. Sujeta con cinta adhesiva un clip a la altura de las muñecas (a). Haz los palos de las manos (pág. 24), y fíjalos al clip como se ve (b).



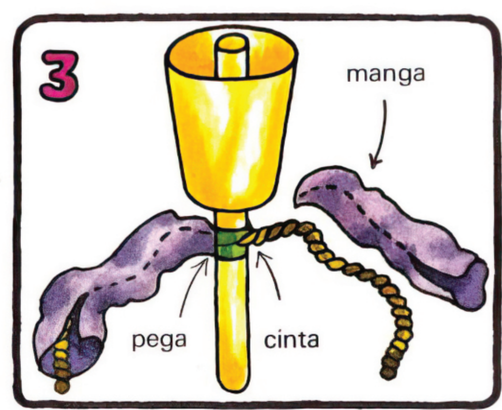
Pega papel negro a los lados y parte posterior de la cabeza. Después corta unas tiras del mismo papel y rízalas (pág. 23). Pega todos los rizos a la cabeza de la princesa.



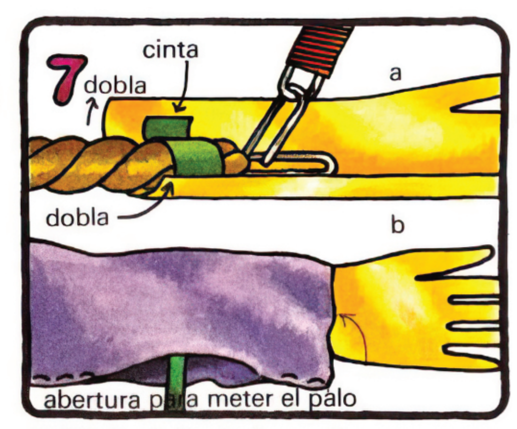
Dobla un trozo de cartulina y corta, la corona (a). Dóblalo en círculo y pégalo. Colócaselo en la cabeza. Dibújale la cara con un rotulador. Pega los párpados, después las pestañas (b).



Haz cortes en forma puntiaguda en la parte inferior de una tira estrecha de cartulina fina (a). Dobla los cortes en forma de pestañas hacia arriba (b). Pégalos a los párpados de cartulina (c).



Sujeta los brazos de cuerda con cinta adhesiva al palo principal. Cose las mangas dejando una abertura al final. Pasa la cuerda por dentro de ellas y pégalas al palo principal.



Dobla los lados de las muñecas un poquito y pega las manos a los brazos de cuerda (a). Cose el resto de la manga, dejando una abertura para el palo de la mano (b).

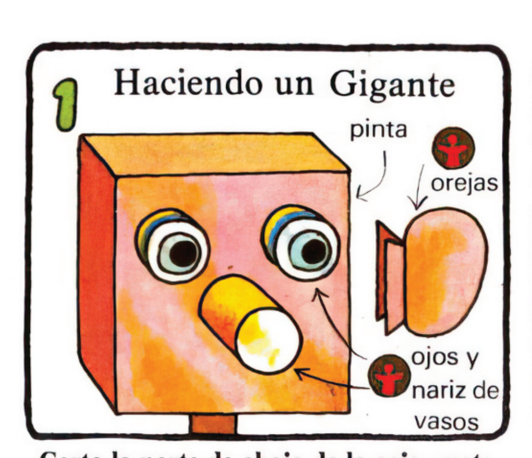


Si te duelen los brazos cuando la estás manejando, puedes sujetar con cinta adhesiva el palo de una escoba, al palo principal como te indica el dibujo.


Esta es la Princesa Marioneta

Gigantes

Necesitarás
Para el Gigante
Una caja grande de cartón para la cabeza.
Un palo grueso de 1 m. de largo.
Un tubo de cartón.
Unas mediass viejas para el pelo.
3 vasos de papel y etiquetas adhesivas.
1 metro de tela para la ropa.
Para el Megáfono
Cartulina gruesa de 40 x 20 cms.
Para el Tesoro
Una caja vieja.
Papel de plata y de colores.
Aguja e hilo y pegamento fuerte.
Tijeras y cinta adhesiva.



Corta la parte de abajo de la caja, mete el palo, pégalo a la caja y pinta ésta. Sujétalo bien con cinta adhesiva. Después con pegamento coloca la nariz, los ojos (pág. 23) y las orejas de cartulina (pág. 24).



Pega las medias arrugadas a la parte superior de la cabeza y por debajo de la nariz, y haz pequeños cortes en ellas. Mete el tubo de cartón por el palo hacia arriba. Enrolla cinta adhesiva por debajo para impedir que se mueva.

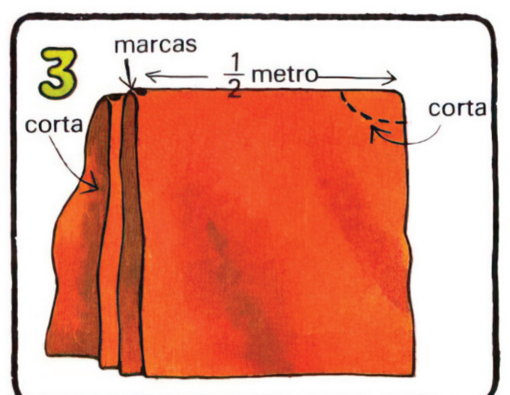


Necesitarás ayuda. Uno de vosotros tendrá que pasar los pulgares por las anillas de hilo. Parecerán las manos del gigante.





Si mueves el palo con una mano y sujetas el tubo sin dejar que se mueva con la otra, podrá volver la cabeza sin que el cuerpo cambie de posición.



Dobla la tela para vestirle en cuatro partes. Corta una abertura como en el dibujo. Haz dos marcas en el extremo superior de cada doblez con lápiz.



Enhebra una aguja y haz dos lazos con el hilo, colócalos donde indican las marcas de lápiz. Las manos del gigante serán las tuyas. Para ello, introducirás tus pulgares por los lazos.



Introduce el palo y el tubo por la abertura que hiciste en el centro de la tela. Pega la tela alrededor del tubo y ata el pañuelo.



Pega la cartulina del megáfono en forma de cono. Deja un agujero por el lado más estrecho. Los gigantes tienen voces atronadoras. Habla a través del megáfono, y lo comprobarás.



Si te interesa que se vean los pies del gigante durante la función, coloca un par de botas grandes sobre el escenario.

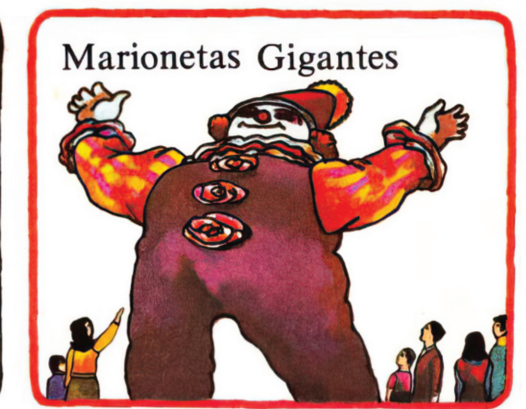
Las otras marionetas son más pequeñas, de modo que el gigante se verá enorme en comparación.



Pinta una caja vieja. Llénala de papel de plata arrugado y de trozos de papeles de colores.



No hay razón para que no puedas vestirte tú de gigante y actuar junto con las marionetas en la función.



Un americano que se llamaba Remo Bufano fabricó marionetas gigantes. Hizo un payaso que medía 11 metros. Algunas se tenían que manejar desde una plataforma de 13 m. de alto.

Detrás del Telón

Escenario Visto Desde el Frente



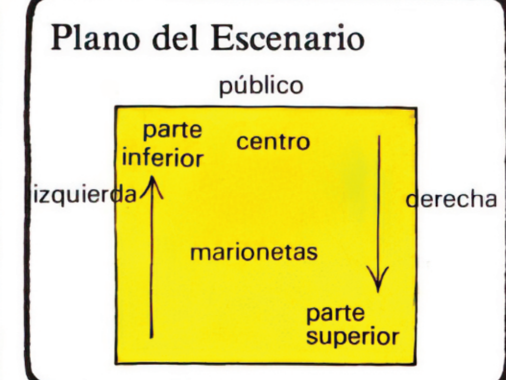
La función acaba de empezar. Mira al escenario de frente, es lo que ve el público. Mira el dibujo que hay debajo. Ese es el aspecto que tiene el escenario visto desde atrás, antes de la función. Los muñecos cuelgan de sus ganchos listos para ser usados y todas las cosas están en su sitio.
Cuando tú vayas a dar una función, debes tenerlo todo preparado exactamente como en el dibujo.

Necesitarás
4 palos gruesos de 2,5 m.
4 sillas y un trozo de cuerda.
2 sábanas y chinchetas.

Escenario Visto Desde Atrás

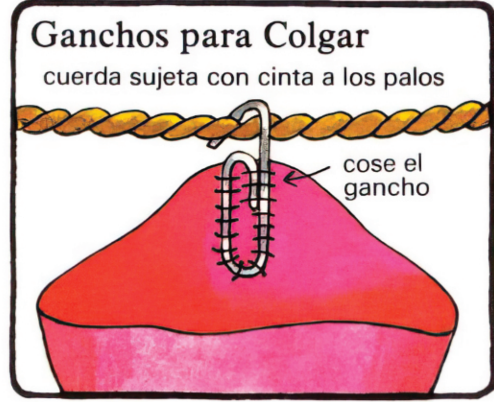


Plano del Escenario



Los profesionales utilizan a menudo un plano escrito del escenario. Los hacen para acordarse dónde deben ir las marionetas.

Ganchos para Colgar



Es una buena idea coser un gancho, hecho de un clip a las ropas de los muñecos. Así podrás colgarlos a una cuerda que sujetarás a los dos palos frontales.

Haciendo un Escenario para Marionetas Manejadas con Manos y Palos



Ata cuatro palos gruesos a cuatro sillas. Extiende una sábana vieja entre los dos palos frontales y sujétala con chinchetas a la altura de tu cabeza.

Sujeta otra sábana a los palos de atrás a mayor altura que la anterior, como en el dibujo. Sitúate en el medio para manejar a los muñecos.

Para Marionetas de Cuerda



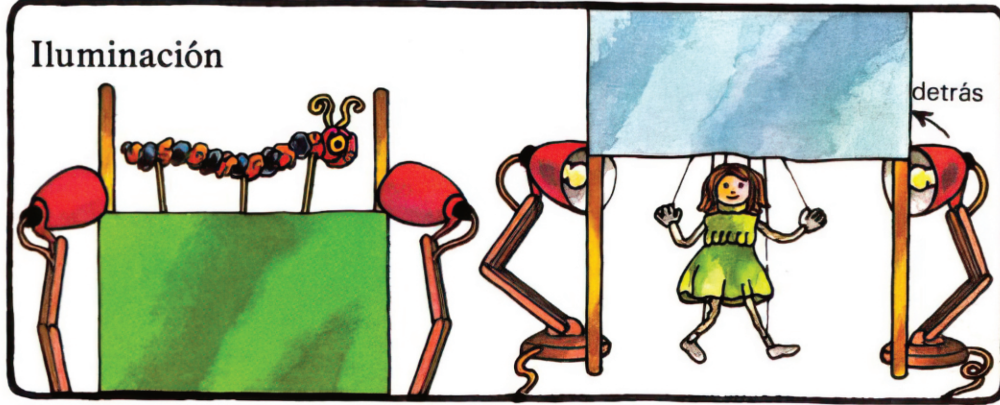
Vuelve el escenario, de modo que la sábana más baja quede por la parte de atrás. Bajala un poco más y vuelve a ajustarla para que muevas los hilos de la marioneta con facilidad.

Paisaje de Fondo



Si tienes un paisaje de fondo, no lo hagas demasiado complicado o el público no podrá ver con claridad la actuación de los muñecos.

Iluminación



Las marionetas manéjalas con la mano o con los palos, coloca las luces a ambos lados del escenario. Ponte en el lugar del público y asegúrate de que son bastante fuertes.

Para las marionetas de cuerda, las luces deben ir colocadas entre las dos sábanas enfocando a los muñecos. Nunca pongas el escenario delante de una ventana.

Mantenlas en Alto



Mantén siempre en alto las marionetas. Manéjalas de forma que los extremos inferiores estén a unos 2,5 cm. por debajo de la línea del escenario. Esa es la posición correcta.

Todavía más Altas



Cuanto más alejadas del escenario coloques a tus marionetas, más altas las tendrás que sujetar.

Conversación entre Marionetas



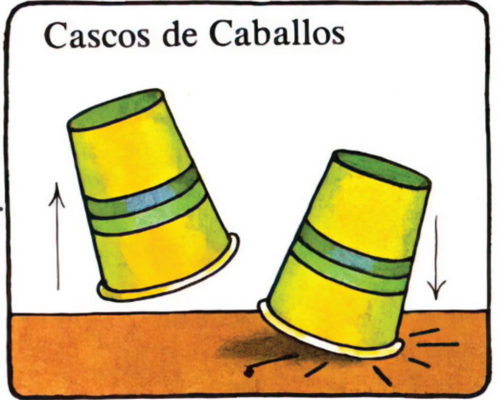
Si los muñecos están hablando entre sí, ponlos frente a frente. Sujeta a uno en cada mano.

Departamento de Efectos Especiales

Los efectos sonoros son excitantes, porque producen sensación de realidad. Sólo se utilizan para dar más vivacidad a una función. Todo lo que las marionetas usan en una representación, se llaman útiles. Si a una de ellas se le cae algo en el escenario, lo que tiene que hacer es pedirle al público que por favor se lo devuelva.

Necesitarás
Cartulina de 60 x 30 cms. para la barquita.
Un palo de 60 cm. de largo.
Tijeras y pegamento fuerte.

Cascos de Caballos



Golpea primero un lado y después el otro de dos vasos vacíos de yogur, sobre algo duro, primero con un vaso y después con otro cada vez más aprisa.

Cantos de Pájaros



Humedece un corcho y frótalo por los lados de una botella de cristal. Así conseguirás el efecto del gorjeo de un pájaro.

Crepitar de Llamas



Estruja entre las manos papel de celofán. Sonará como si hubiera un fuego muy cerca.

Truenos



Toma una lámina grande de cartón o de metal y sacúdela violentamente de atrás hacia adelante. Sonará como si se hubiera desencadenado una tormenta.

Lluvia



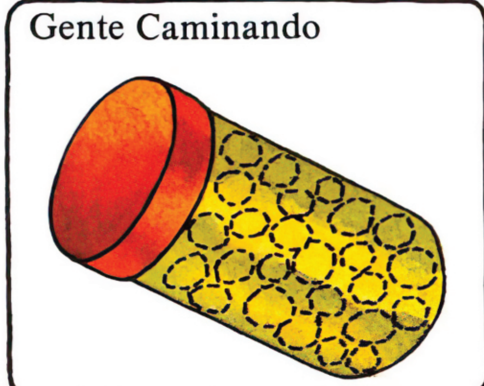
Deja caer granos de arroz crudo sobre una bandeja. Parecerá como si la lluvia estuviera golpeando los cristales.

Luces Misteriosas



Tapa los focos de la parte frontal del escenario con celofán de colores, sin que roce la bombilla. Automáticamente todo el conjunto cambiará de color.

Gente Caminando



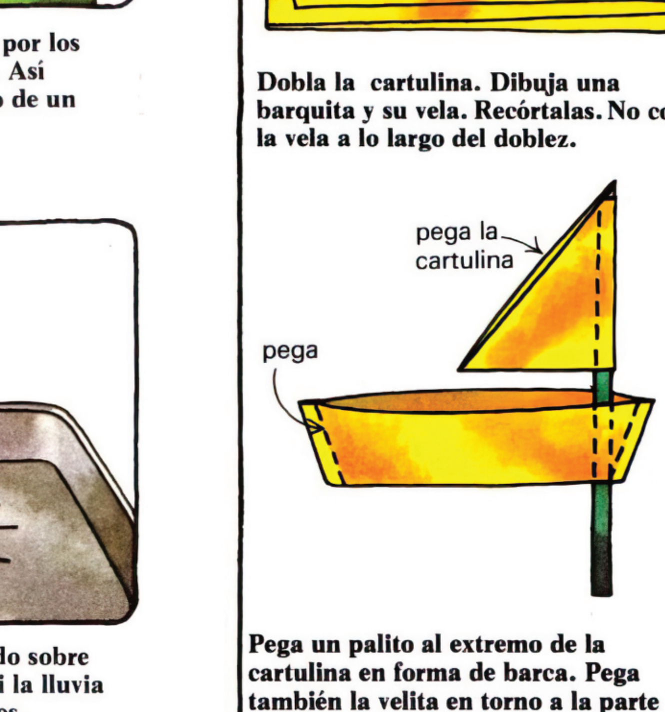
Llena un tarro con piedrecitas. Vuelve a poner la tapa y agítala de arriba abajo. Si metes muchas piedras parecerá que se acerca todo un ejército.

Sosteniendo Cosas



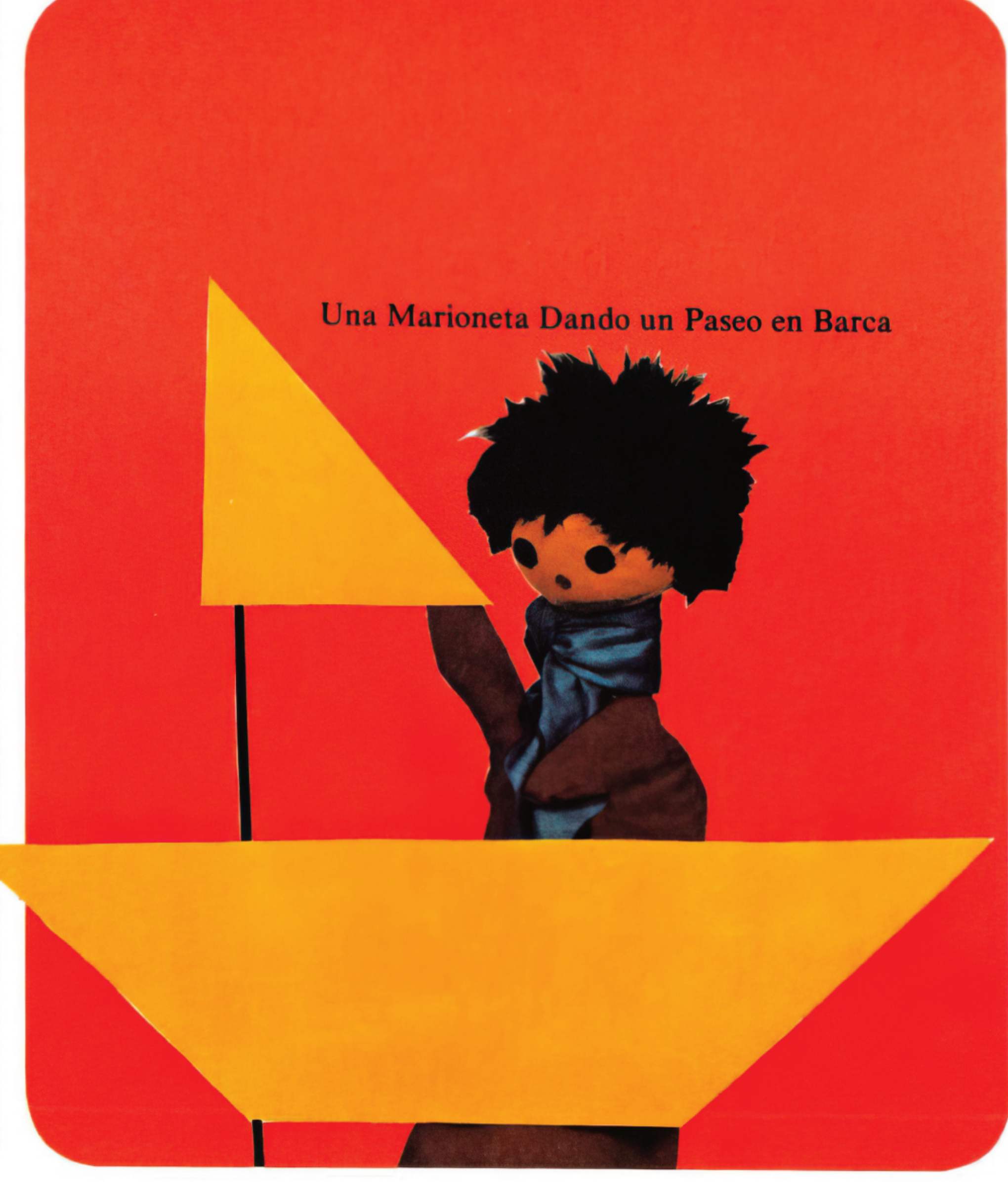
Las marionetas pueden usar todos los útiles que necesiten durante la representación. Asegúrate de que éstas no sean resbaladizas. Deben ser bastante grandes para que se vean a distancia.

Haciendo una Barquita



Dobla la cartulina. Dibuja una barquita y su vela. Recórtalas. No cortes la vela a lo largo del doblez.

Pega un palito al extremo de la cartulina en forma de barca. Pega también la velita en torno a la parte superior del palito. Ambas quedarán así unidas, como se ve.



Una Marioneta Dando un Paseo en Barca

Manejando Utiles en Marionetas de Mano



Cuando tu marioneta tenga que soltar algún útil, trata de sostenerlo por ella de la forma que te indica el dibujo. Debes hacer lo mismo si en vez de soltarlo va a recogerlo.

Manejando Utiles en Marionetas de Palos



Los útiles que usen las marionetas manejadas con palos, tendrán que ir sujetos a palos. Cuida de mover la marionetas y el útil de turno, a la misma velocidad.

Paseando en Barca



Sujeta el palo de la barquita con una mano y mete la marioneta dentro, justamente en el centro de la barquita. Muévelos los dos juntos a lo largo del escenario.

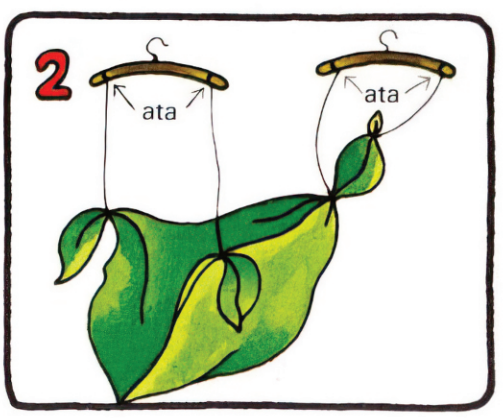
La Serpiente y el Fantasma Flotante

Estas son marionetas de cuerda. Se mueven desde arriba.

Necesitarás
Para el Fantasma Flotante
1 metro de tela transparente para el cuerpo.
2 perchas o colgadores.
Para la Serpiente
Unos 30 vasos de papel.
La misma cantidad de botones o cuentas de collar.
Una bolita hueca de plástico fino.
2 tapones de botella y etiquetas adhesivas.
2 perchas de colgar la ropa.
Una aguja e hilo fuerte.
Pegamento fuerte y cinta adhesiva.



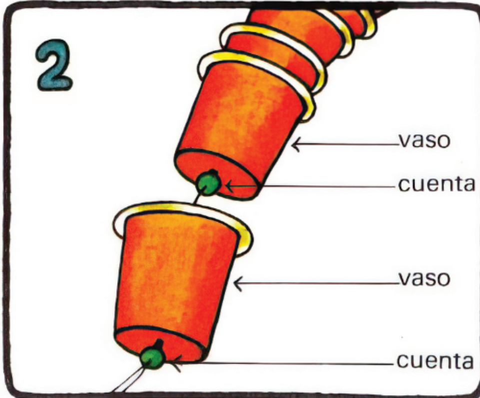
Corta cuatro hebras de hilo de 1 m. Atalas a tres extremos de la tela. El cuarto hilo lo atas a 6 cm. del hilo central como en el dibujo.



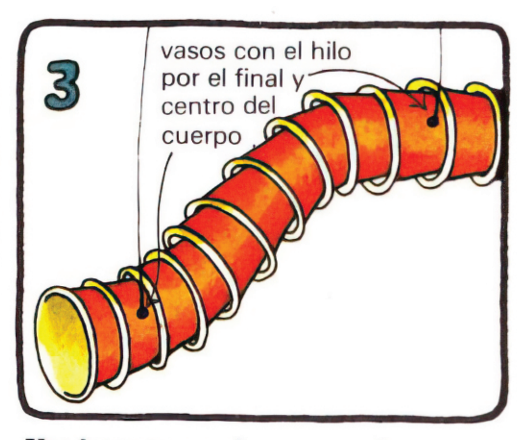
Ata los extremos de los hilos laterales a una de las perchas. Los dos hilos del centro a la otra percha. Cuando no lo necesites déjalo colgado.



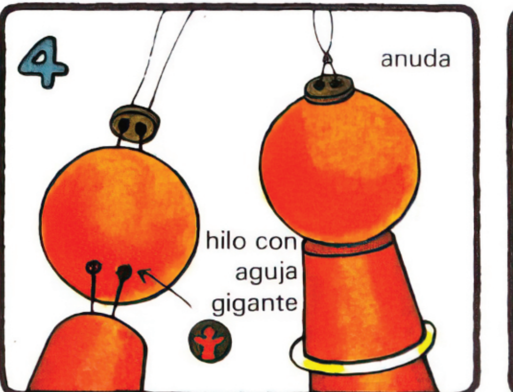
Enhebra una aguja con 1 m. de hilo, mete la aguja por uno de los lados de un vaso de papel, haz un nudo (a). Pega el nudo con cinta adhesiva (b), repite la operación con otro vaso y otro hilo.



Enhebra una aguja con 6 m. de hilo doble. Anuda. Mételo por el fondo de otro vaso desde dentro y pégalo. Pásalo también por la cuenta. Tienes que hacer esto 30 veces.



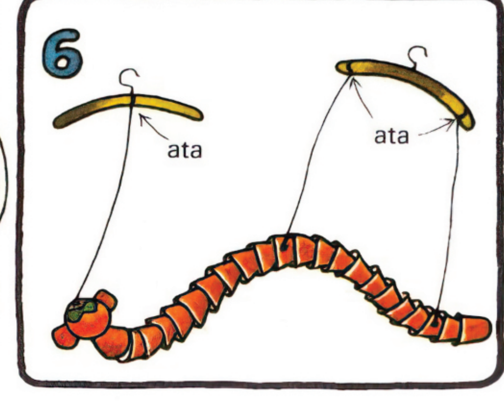
Une los vasos que has preparado con el hilo, a la línea de vasos y cuentas. Coloca uno hacia el final y otro hacia el centro. Asegúrate de que las cuerdas estén en el mismo lado.



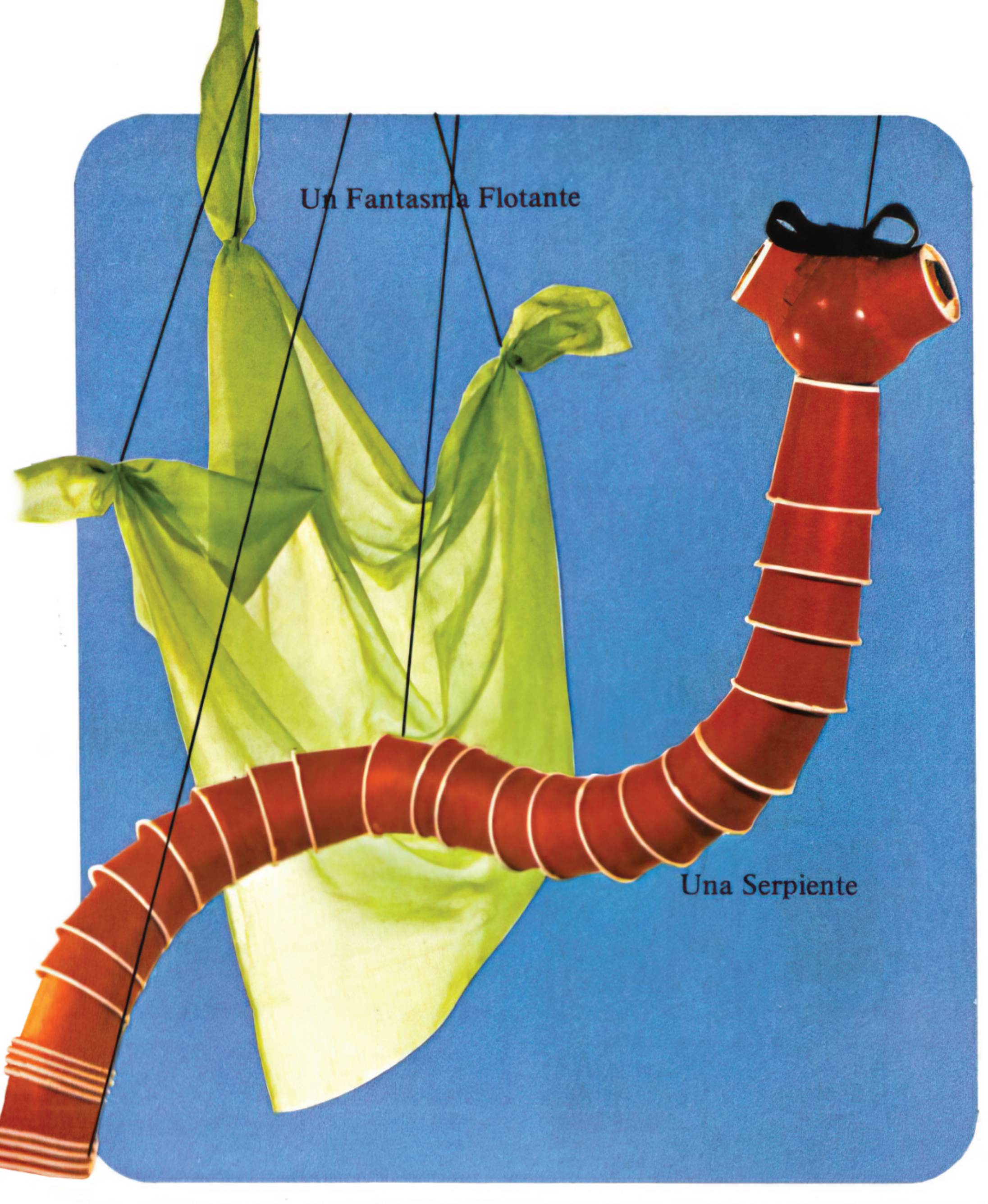
Perfora dos agujeritos en los lados opuestos de la bolita. Haz una aguja gigante. Pasa las dos hebras por los agujeros y por un botón o cuenta. Ata un nudo como te muestra el dibujo.



Pega los ojos hechos de vasos de papel (pág. 23), decorados con chapas de botellas y etiquetas adhesivas. Forma un lazo zapatero grande y pégalo entre los dos ojos como en el dibujo.

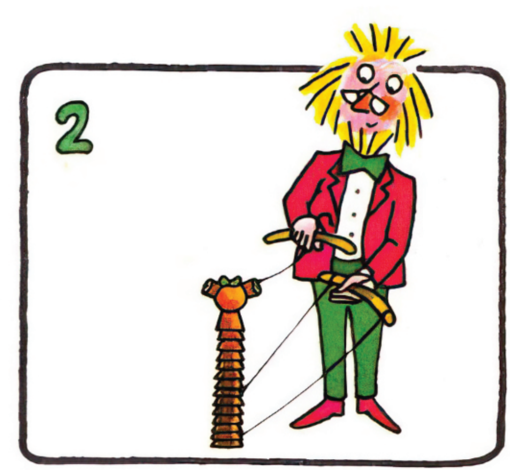


Ata el hilo que sale de la cabeza a la parte central de una percha. Ata los dos hilos de los vasos, a los dos extremos de otra percha.





Sujeta cada percha con una mano. Inclina la percha que mueve el cuerpo hacia abajo y haz que el último vaso descanse sobre la boca.



Haz descender con suavidad el resto de su cuerpo sobre el vaso del fondo. Lleva la percha que mueve la cabeza hacia la que mueve el cuerpo. Muévela hacia arriba y se desenroscará.



Hay profesionales en Sicilia, que utilizan marionetas vestidas con brillantes armaduras. Estas representan en el escenario las aventuras de los caballeros medievales.

Participan en grandes torneos y batallas. El propio San Jorje, aparece con un enorme dragón que arroja llamas y humo por la boca.



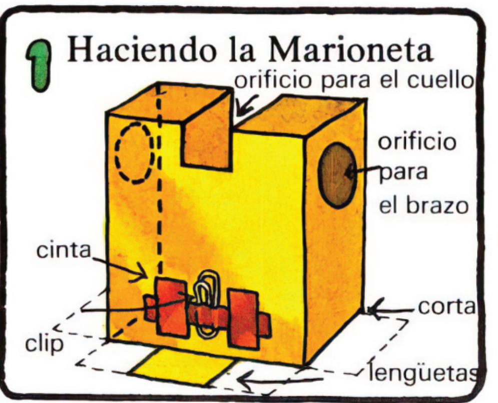
Si quieres pasar un hilo a través de algo que tenga una anchura mayor que la de tu aguja, pega el hilo con cinta adhesiva a un trozo de alambre, pásalo y luego le cortas.

La Niñita Marioneta

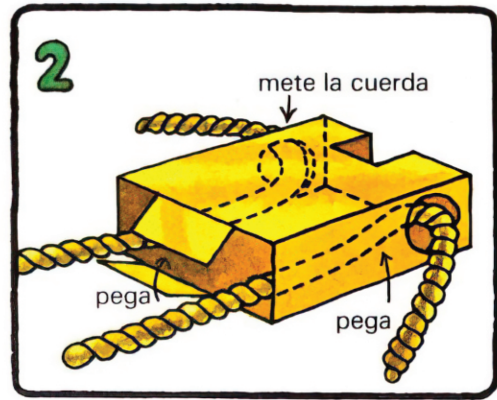


La Niñita Marioneta

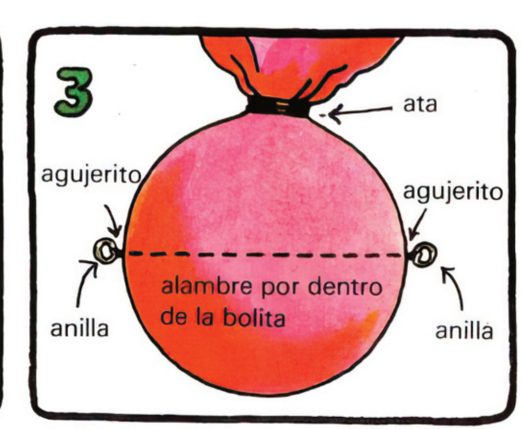
Necesitarás
Para la Niñita
Una caja de cartón de 8 x 5 cms.
50 cm. de cuerda o cordel blanco.
Una media vieja y plastilina.
Una bolita de plástico de 8 cm. de diámetro.
Tela para el vestido y fieltro para la naríz.
Cartulina para las manos, pies y cuello. Cinta adhesiva de color.
Lana y etiquetas adhesivas.
Para el Control
Cartulina. 4 corchos y 4 hembrillas.
Para la Niñita y el Control
Alambre de florista.
Clip y cinta adhesiva.
Tijeras y pegamento.



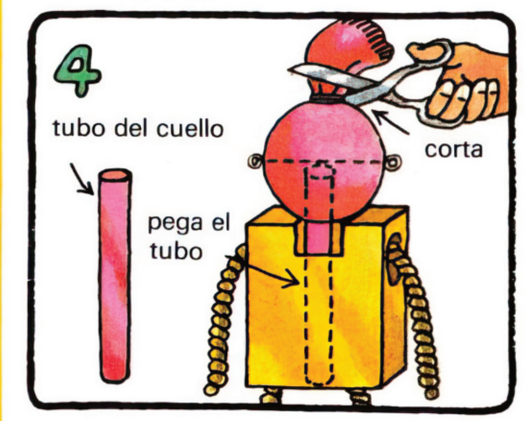
Corta las lengüetas del fondo de atrás y de delante, como ves. Haz unas aberturas para el cuello y los brazos. Sujeta con cinta adhesiva un clip a la parte de abajo de la caja. Esto es para sujetar la cuerda de la espalda.



Pasa dos cuerdas por las aberturas de los brazos, entrando desde abajo y metiendo una por cada lado. Pégalos al interior de la caja. Pega también las lengüetas del fondo de la caja, las dos juntas.



Mete una bolita de plástico dentro del pie de un calcetín. Ata fuerte por encima de ésta, y haz dos agujeritos a ambos lados. Pasa un alambre de un extremo a otro y termina con una anilla a cada lado.



Corta el resto del calcetín. Haz un tubo de cartulina para el cuello. Haz un orificio en la bolita para que se pueda introducir el tubo por él. Pega el tubo a la cabeza y después al cuerpo.



Corta cuatro manos en cartulina. Desfleca los extremos de los brazos de cuerda, para que queden planos. Pégalos a las manos (a) y coloca encima la otra cara de las manos. Haz un orificio (b).



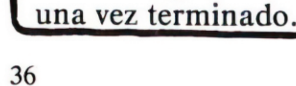
Corta dos pies de cartulina. Desfleca los extremos de las cuerdas y sujétalos con cinta adhesiva a los pies (a). Pon plastilina en las junturas. Cubre los pies totalmente con adhesiva de color.



Viste la muñeca (págs. 26-7). Pega el pelo de lana (pág. 15) y los ojos de cartón pintados, después la nariz de fieltro. Dibújale la boca y dale color a las mejillas.

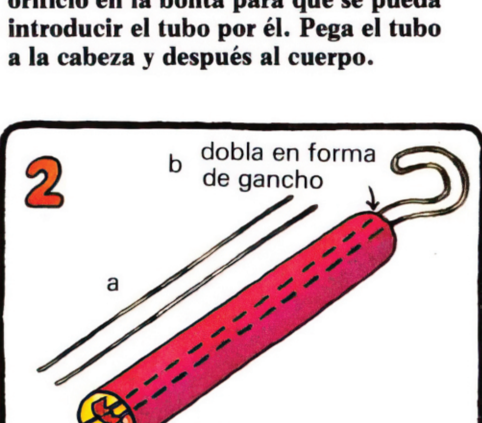
barra de la pierna
barra del brazo
barra central
barra de la cabeza

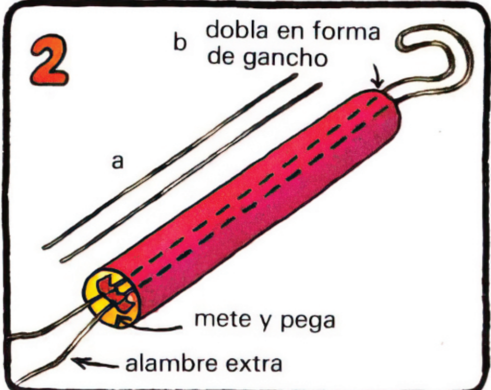
Así debe quedar el Control una vez terminado.



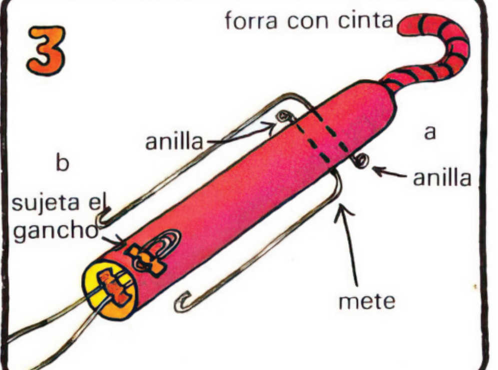
1 Haciendo el Control
pega y pinta
15 cm
a
enrolla
b

Confecciona tres tubos de cartulina para poder introducir los corchos (a). Píntalos como en el dibujo. Mete los corchos por los extremos de dos de los tubos. Atornilla las hembrillas a los corchos (b).

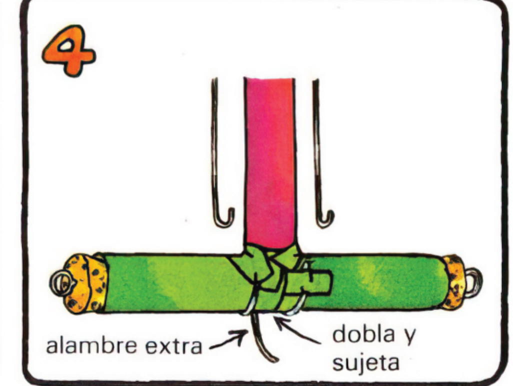




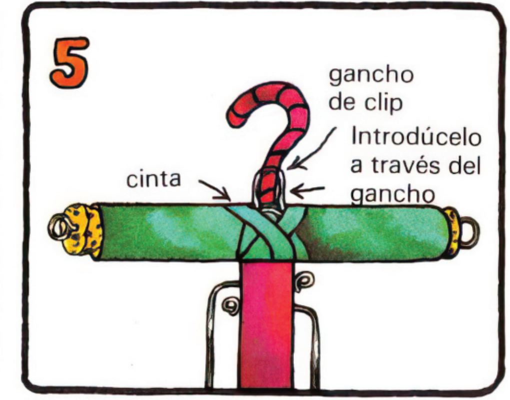
Corta tres trocitos de alambre, dos del largo del tubo (a), el otro un poco más del doble. Dobla el alambre largo por la mitad. Mételo por el tubo y pégalo con cinta. Haz un gancho en el extremo opuesto (b).



Haz cuatro agujeros cerca de la parte superior del tubo. Mete los alambres más pequeños por ellos. Haz una anilla en los extremos del alambre (a). Sujeta con cinta adhesiva un gancho hecho con un clip al extremo inferior del tubo (b).



Dobla el alambre extra por el centro de uno de los otros tubos. Pon cinta adhesiva por las uniones para darle mayor fuerza.



Haz otro gancho con otro clip y pégalo con cinta adhesiva al centro del tubo restante. Introduce el gancho de este tubo a través del gancho de alambre final del Control.

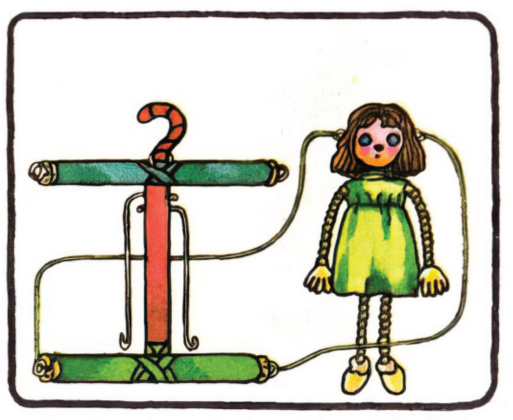
Manejando la Marioneta y las Cuerdas



Aquí se indica dónde atar las cuerdas de la marioneta. Que alguien te ayude a sujetar la marioneta o el control. Usa hilo fuerte de alfombra. Pon pegamento en los nudos.



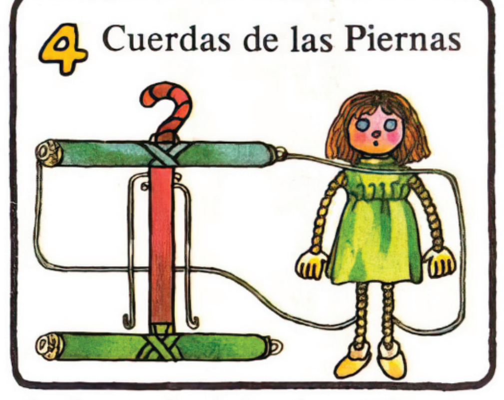
Pide que te ayuden a sujetarla, apoyándola de pie en el suelo. Sujeta el control por encima de tu cintura. Ata el hilo desde la anilla de alambre que hay



sobre la cabeza de la muñeca (pág. 37), a las hembrillas de la barra para la cabeza, como se ve. Déjala derecha y termina de poner las otras cuerdas.



Haz un agujerito en el vestido por encima del gancho de la espalda. Pide que te ayuden a sujetar el control a la altura de la cintura. Ata el hilo desde el gancho de su espalda, al gancho de la cuerda de la espalda.



Ata las cuerdas de las piernas a las piernas de la muñeca a la altura que creas que deben ir las rodillas. Ata el otro extremo a las hembrillas de la barra de las piernas.



Deja que las manos queden colgando. Mete las cuerdas de las manos por los orificios correspondientes, en las manos de la muñeca y átalas. Ata el otro extremo del hilo a las barras de los brazos.



Sujeta la barra central firmemente con una mano, de manera que sus pies sólo se posen en el suelo. No dejes las cuerdas muy flojas o parecerá a punto de caerse.



Con una sola mano, pon el dedo pulgar debajo de una de las barras de los brazos, y el dedo índice por debajo de la otra barra. Puedes hacer que levante los brazos moviendo el pulgar y el índice hacia arriba.

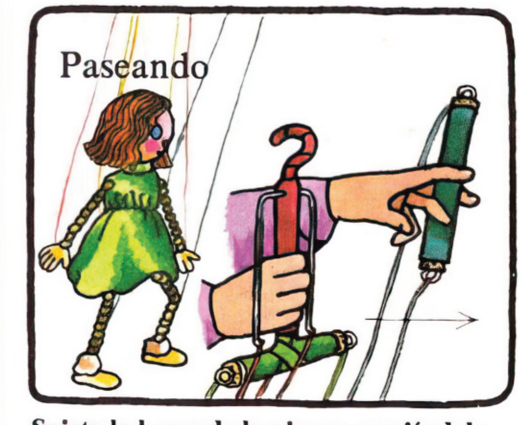


Esta es otra forma de hacer que mueva las manos. Levanta una de las cuerdas de las manos con la mano libre y hazla saludar.

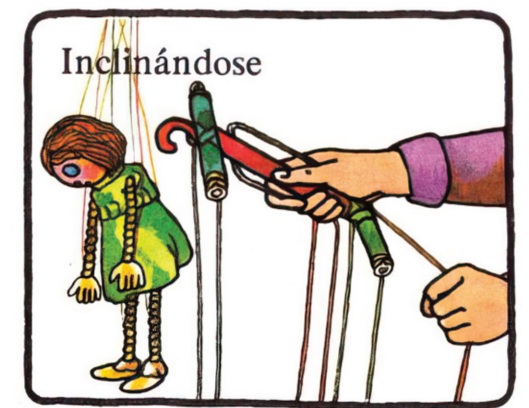


Levantando una Pierna

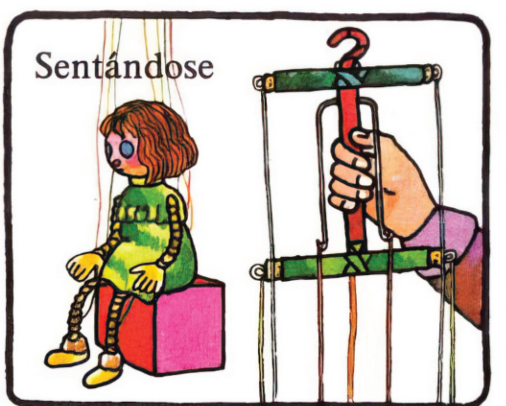
Desengancha la barra de la pierna y sujétala. Ladéala de forma que se incline hacia abajo y ella levantará una de sus piernas. Inclinándola hacia el otro lado, moverá la otra pierna.



Sujeta la barra de la pierna, poniéndola frente a la barra principal. Balancéala de arriba abajo, moviendo las dos barras hacia delante a la misma velocidad. Haz que se vuelva y que cambie de dirección.



Levanta la cuerda de la espalda con una mano y con la otra mueve el control hacia delante. No lo hagas de prisa ni de lejos, porque las piernas se levantarán del suelo y parecerá que está volando.

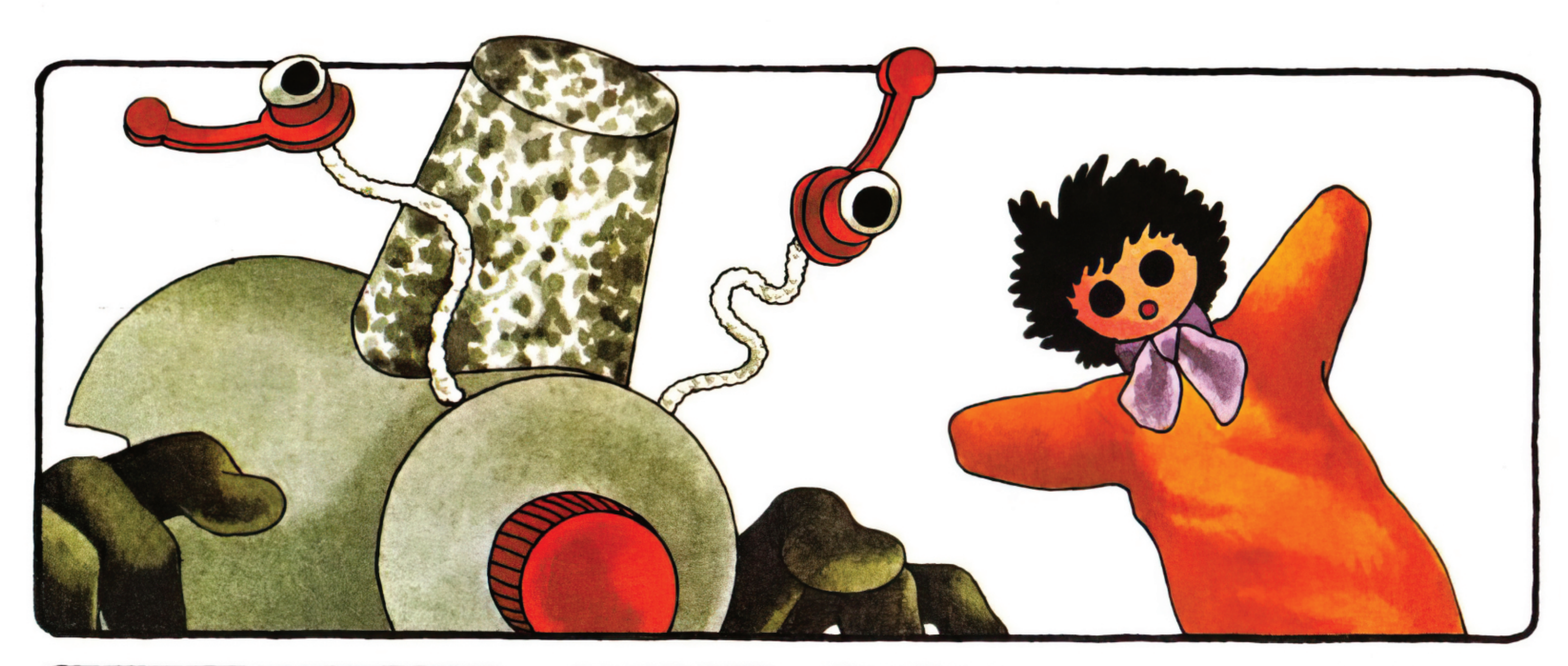


Asegúrate de que tiene los pies firmes en tierra. Entonces baja el control sin moverlo en ningún sentido. Ya está sentada. Ahora haz que se levante.



Cuando quieras que se marche, haz girar el cuerpo una y otra vez hasta que todas las cuerdas estén juntas. Así no te confundirás tratando de desenredarlas, cuando la vayas a necesitar de nuevo.

La Invasión de Jefe Tierra



Escena I



La niña está llorando porque ha perdido a su ganso. Su hermano, el niño, le dice que él irá a buscarlo.

Escena II



Lo busca por todas partes y por fin lo encuentra. Se estaba escondiendo. «¿Es que no voy a poder ni siquiera esconderme con tranquilidad?. ¿No sabes que están llegando ya?», dice el ganso. «¿Quiénes?», preguntó el niño, muy asombrado. De pronto oyen un ruido.

Escena III



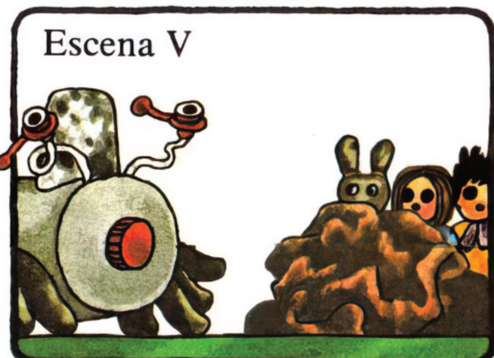
El conejo llega pidiendo ayuda a gritos. «Estoy cubierto de esa horrible materia pegajosa de los Himelinos. Si no consigo quitármela pronto me moriré». «Mi hermana te la quitará con agua y jabón», dice el niño. «Ven conmigo.»

Escena IV



Entre los dos lavan al conejo. «Jefe Tierra anda vagando por todas partes. Tiene un barco muy extraño y un ejército de Himelinos. Va todo el tiempo olfateando el aire con sus larguísimos y oscilantes tentáculos», les dice el aterrorizado conejo.

Escena V



De repente oyen un extraño sonido como de alguien que olfatea. «Vamos a escondernos, debe ser Jefe Tierra», dice el conejo. Se esconden detrás de una roca en el momento en que aparece el monstruo con su temible ejército de Himelinos alrededor.

Escena VI

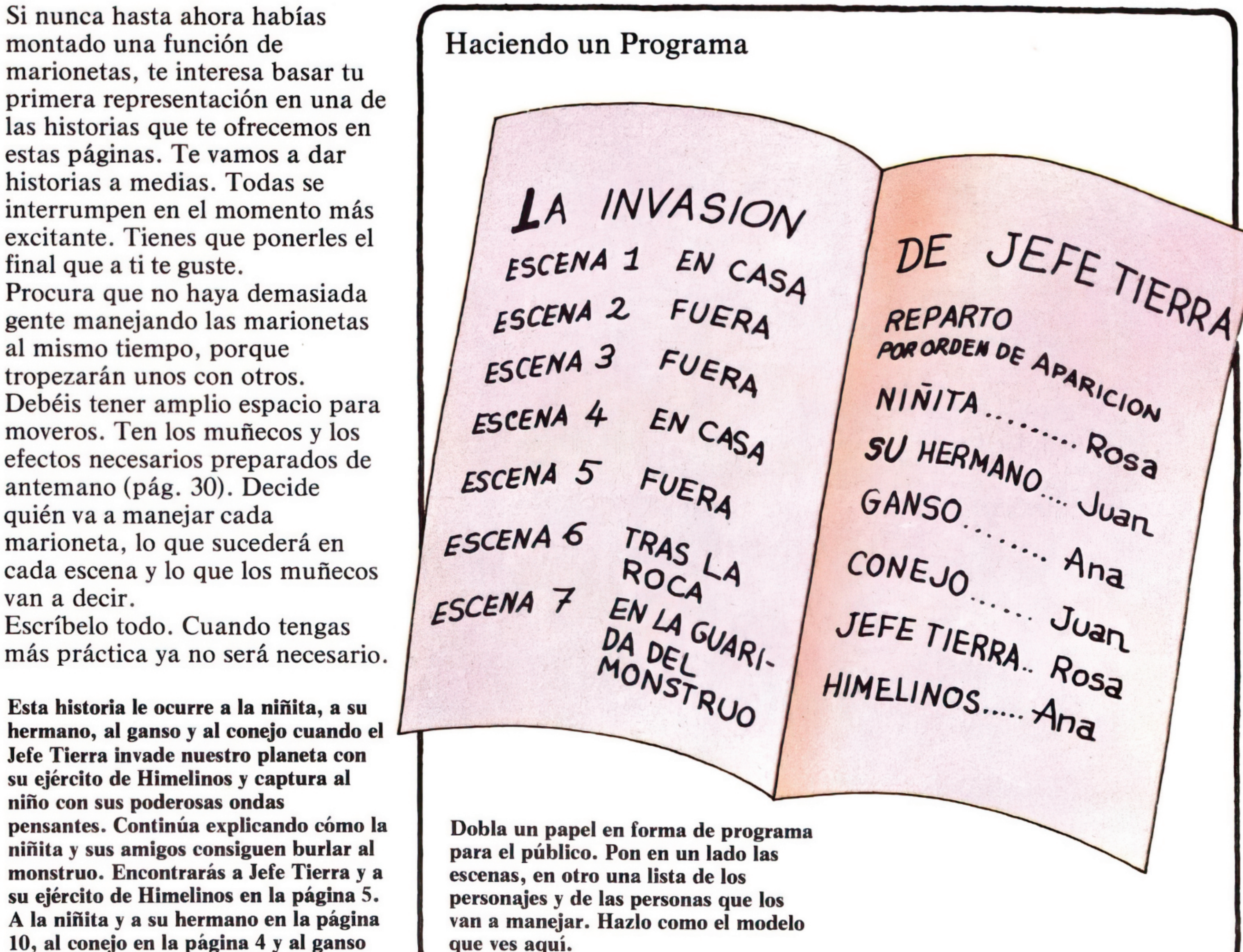


«¿Qué es esto?», grita el niño. «Me siento atraído hacia él. No puedo retroceder. ¡Socorro!». Jefe Tierra lanza sus ondas pensantes y el niño es arrastrado irremisiblemente cada vez más cerca de la terrible guarida del monstruo...
(Termina la historia a tu manera.)

Si nunca hasta ahora habías montado una función de marionetas, te interesa basar tu primera representación en una de las historias que te ofrecemos en estas páginas. Te vamos a dar historias a medias. Todas se interrumpen en el momento más excitante. Tienes que ponerles el final que a ti te guste.
Procura que no haya demasiada gente manejando las marionetas al mismo tiempo, porque tropezarán unos con otros.
Debéis tener amplio espacio para moveros. Ten los muñecos y los efectos necesarios preparados de antemano (pág. 30). Decide quién va a manejar cada marioneta, lo que sucederá en cada escena y lo que los muñecos van a decir.
Escríbelo todo. Cuando tengas más práctica ya no será necesario.

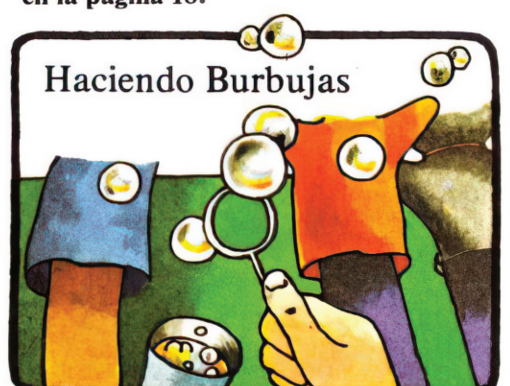
Esta historia le ocurre a la niñita, a su hermano, al ganso y al conejo cuando el Jefe Tierra invade nuestro planeta con su ejército de Himelinos y captura al niño con sus poderosas ondas pensantes. Continúa explicando cómo la niñita y sus amigos consiguen burlar al monstruo. Encontrarás a Jefe Tierra y a su ejército de Himelinos en la página 5. A la niñita y a su hermano en la página 10, al conejo en la página 4 y al ganso en la página 18.

Haciendo un Programa



Dobla un papel en forma de programa para el público. Pon en un lado las escenas, en otro una lista de los personajes y de las personas que los van a manejar. Hazlo como el modelo que ves aquí.

Haciendo Burbujas



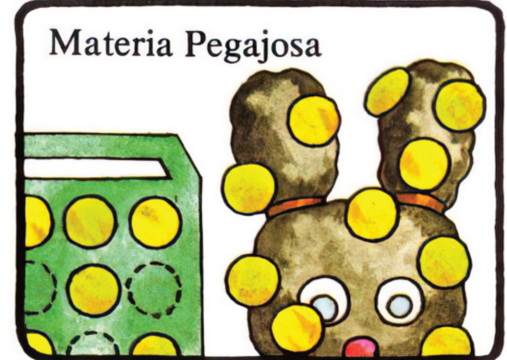
La persona que esté manejando a la niña puede hacer burbujas con la mano libre desde abajo. Otro de vosotros debe tomar al niño en una mano y al conejo en la otra.

Avanzando y Olfateando



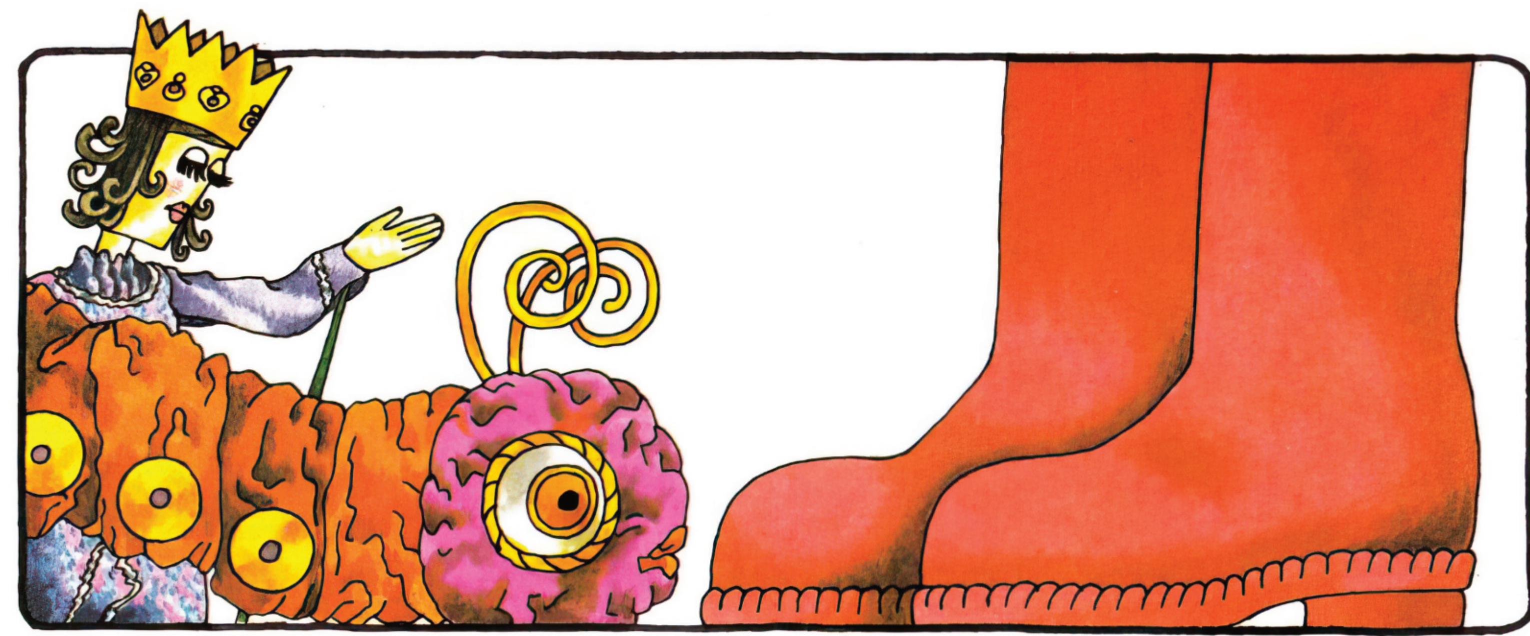
El que estaba manejando a la niña, ahora se encargará de Jefe Tierra, deberá sujetarlo con las dos manos. Se necesitará un ayudante para mover a los Himelinos.

Materia Pegajosa



Cubre el cuerpo del conejo con etiquetas adhesivas de colores. El niño podrá desprenderlas fácilmente y pegarlas debajo del escenario para que el público no las vea.

La Princesa y la Poción Mágica





«No sé qué hacer con esta hija mía. Jamás se ríe», le dice el Rey al Doctor. «Permítame examinarla y veré si puedo encontrar un remedio para su mal», dice el Doctor.



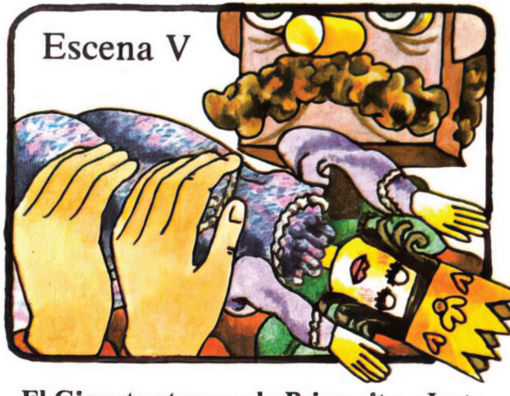
«Joey es el payaso más divertido del mundo. El la hará reír», dice el Doctor. Joey llega y empieza a bailar, a contar chistes, y a hacer piruetas, pero la Princesita sigue sin reír.



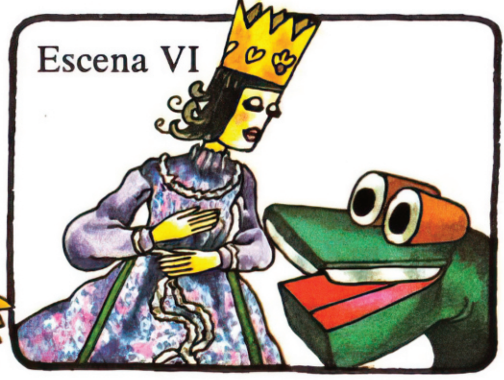
Un día la Princesa encuentra una enorme oruga en el jardín. «¿De dónde vienes?», le preguntó. «Me caí del sandwich de un gigante», le dice la Oruga. La Princesita le pregunta si ella sabe cómo hacerla reír.



«El Gigante tiene en su castillo una poción mágica que te curará», le dice la Oruga. La Princesa y la Oruga se van en busca del Gigante. De pronto oyen un ruido atronador. «El Gigante», dicen las dos.



El Gigante atrapa a la Princesita. «Justo lo que necesitaba para el almuerzo, con un poco de lechuga para acompañarlo.» La Oruga se oculta dentro de la lechuga. El Gigante la recoge y se marcha.



El Gigante mete a la princesa en uno de sus calabozos y deja a un monstruo de guardián. Así no se podrá escapar. Mientras él, se dispone a preparar su almuerzo...
(*Termina la historia a tu manera.*)

Esta es la historia de una Princesa que no sabía reír. Ella va en busca de La Poción Mágica de la Risa, pero es capturada por un Gigante que la mete en un calabozo. ¿Podrá escapar y encontrar el Filtro Mágico?.

Decide el final. Encontrarás instrucciones para hacer la Princesa en la pág. 26, la Oruga pág. 22, el Gigante pág. 28, Joey, el payaso pág. 8, y el Monstruo Guardián, pág. 16.

LA PRINCESA Y LA POCIÓN MÁGICA

ESCENE	MARIONETAS		MANOS
1	REY	Juan	Pedro
	DOCTOR	Miguel	Rosa
	PRINCESA	María	Ana
2	REY	Juan	Juan
	JOEY	Miguel	
	PRINCESA	María	Ana
3	PRINCESA	María	Ana
	ORUGA	Pedro	Juan
4 y 5	PRINCESA	María	Ana
	ORUGA	Pedro	Juan
	GIGANTE	Miguel	Rosa
6	PRINCESA	María	Ana
	GIGANTE	Miguel	Pedro
	MONSTRUO	Rosa	

El Reparto

Los marionetistas, escriben una especie de guión, que sujetan con chinchetas por detrás del escenario, para saber quién va a manejar cada muñeco. ¿Por qué no te haces uno?.



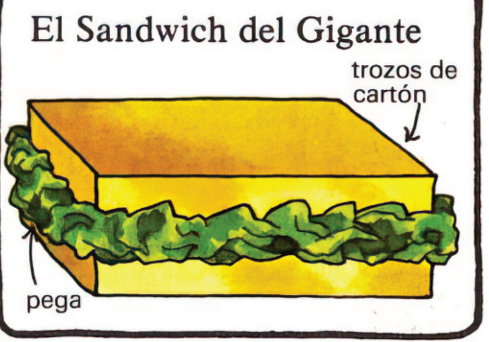
Esto no es difícil. Si quieres hacer al Doctor que examina a la Princesa, podría ser de las marionetas que se mueven mediante palos. Su cabeza puede ser una botella de plástico, y lo puedes hacer calvo con unos mechoncitos de pelo (un trozo de piel te servirá), pegados al cráneo. Le puedes poner un traje blanco y unos lentes hechos con limpia pipas. También, convertir a uno de los animales en Doctor. Nosotros hemos vestido al lobo con un traje blanco y puesto unas gafas.



El Gigante tiene manos de verdad y sujeta las cosas con facilidad. Hazle que rompa y estruje cosas con fuerza. Que levante del suelo a las marionetas pequeñas para examinarlas de cerca.



No te olvides de los efectos sonoros. Utiliza el megáfono para la voz del Gigante (pág. 29). También puedes imitar el sonido del trueno cada vez que se ríe (pág. 32).



Arruga entre las manos un papel crepé verde, para que parezca una hoja de lechuga. Pégalo dentro de dos trozos de cartón. Píntalo de blanco o de marrón, como se ve.

Los Dientes del Dragón

Esta es la historia de un Dragón tonto que roba una caja de helados y se los come. Sus amigos están celosos de él porque sale en un anuncio de pasta de dientes. Cuando le entra un dolor de muelas, todos se ríen de él. Sólo la araña le ofrece su ayuda pero al Dragón no le interesa. Consiste en sacarle todos los dientes. Mientras, el gato está tratando de dar caza a unos Ratoncitos y el Dragón, que siente lástima por ellos, decide ayudarlos. ¿Le ayudarán ellos a él a librarse del dolor de muelas?. Decídelo.

Para hacer el Dragón, mira en la página 17, la niñita, pág. 10, la araña y los ratoncitos, pág. 4, el gato y el lobo, página 20.

Escena I



Los dientes del Dragón son tan hermosos que le han contratado para un anuncio de pasta de dientes.

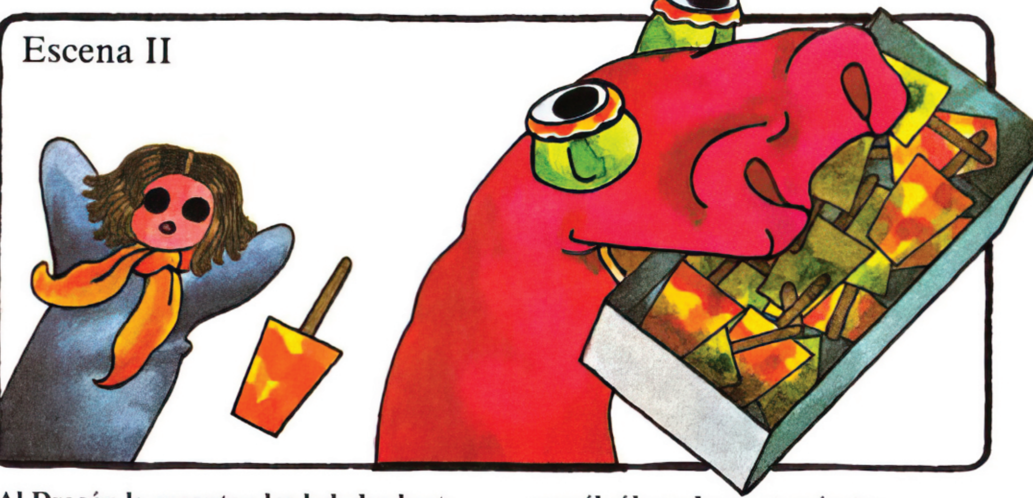
Todos los animales tienen muchísima envidia. Una niñita le regala un helado como recompensa.

Limpiándole los Dientes



Usa un cepillo de dientes, sujétalo entre el pulgar y los dedos meñique y anular y mueve la mano frotando de atrás hacia delante.

Escena II



Al Dragón le encantan los helados hasta el punto que toma la caja y se la lleva. Los otros animales lo siguen

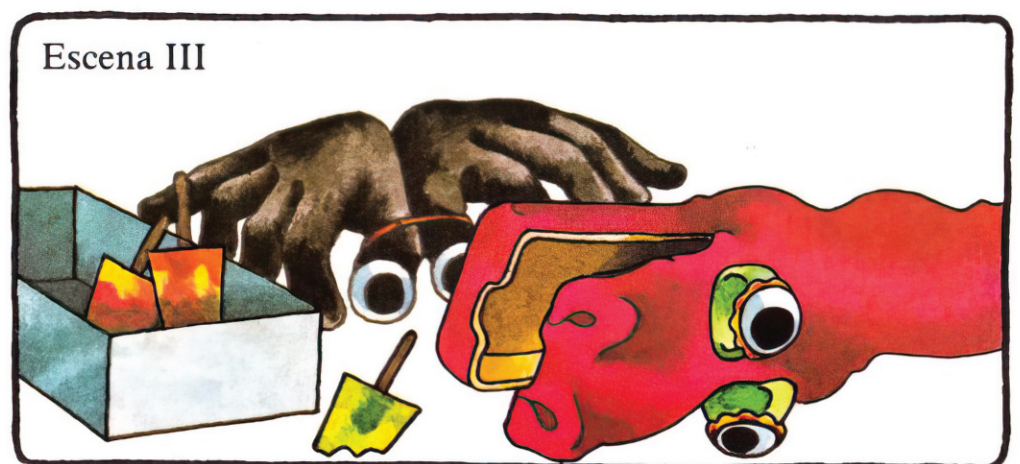
pero él sólo se da un atracón tan tremendo, que le entra un terrible dolor de muelas.

Comiéndose los Helados



Dibuja un helado de cartón y recórtalo. Sujétalo en la misma forma que el cepillo de dientes y mételo dentro de la boca abierta del dragón. Ciérrale la boca y parecerá que se los ha comido.

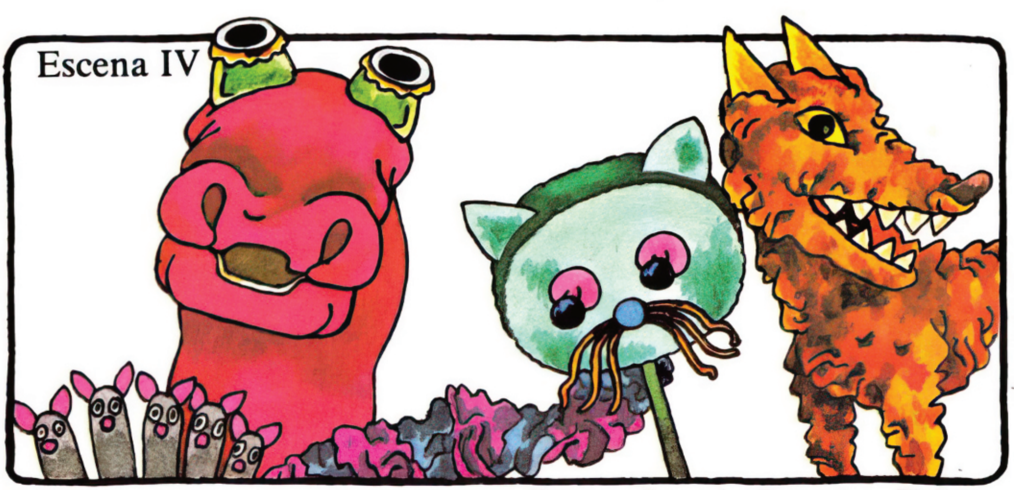
Escena III



Le pide ayuda a la Araña. Esta recoge una cuerda para tirar de los dientes y sacárselos.

«Perderé mi trabajo si me quedo sin dientes», dice el Dragón. Así pues, la Araña se marcha llevándose la cuerda.

Escena IV



El Dragón le pide ayuda al Gato y al Lobo. El Lobo dice que no con la cabeza y el Gato se echa a reír.

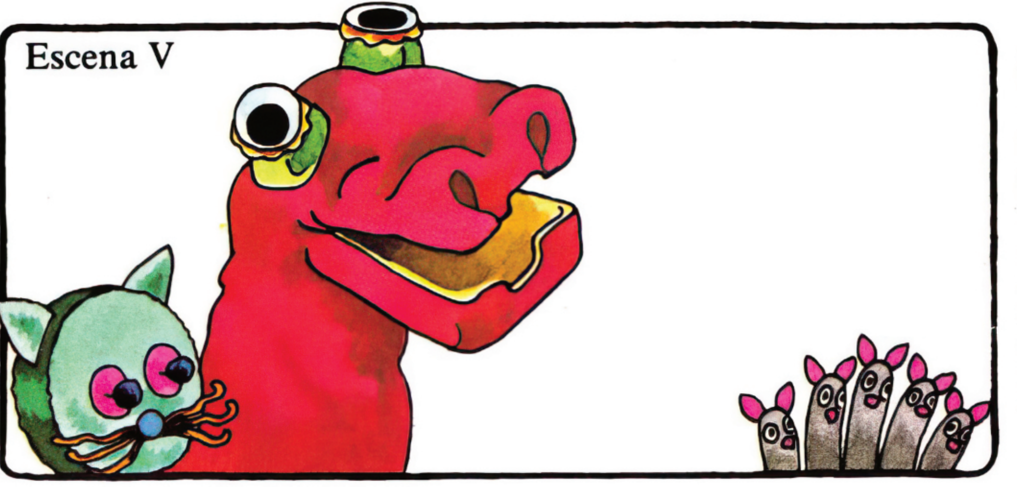
Entonces llegan los Ratoncitos. El Gato en cuanto los ve se pone a perseguirlos y los echa del escenario.

Sacándole los Dientes



Haz que la Araña aparezca llevando una cuerda gruesa. Sujeta la cuerda entre tus dos pulgares y finge que es pesada de arrastrar.

Escena V



El Gato persigue a los Ratoncitos sin descanso. El Dragón, que está observando, decide ayudarles. Les dice a los Ratones que se escondan

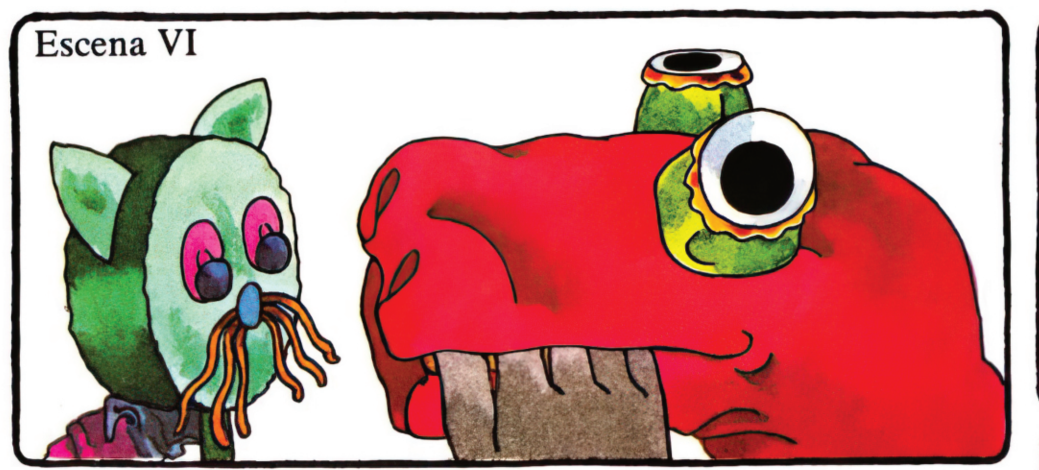
dentro de su boca y les promete que no les hará ningún daño. Los Ratoncitos aceptan.

La Persecución



Coloca al Dragón delante de los Ratoncitos. Los otros animales deben estar uno detrás de otro, a fin de que no tropiecen entre sí durante la persecución.

Escena VI



Aprovechando un momento en que el Gato no mira, se meten de un salto en la boca abierta del Dragón. El Dragón la cierra cuidadosamente. El Gato

continúa dando vueltas de un lado para otro, pero no puede encontrar a los Ratoncitos por ninguna parte,

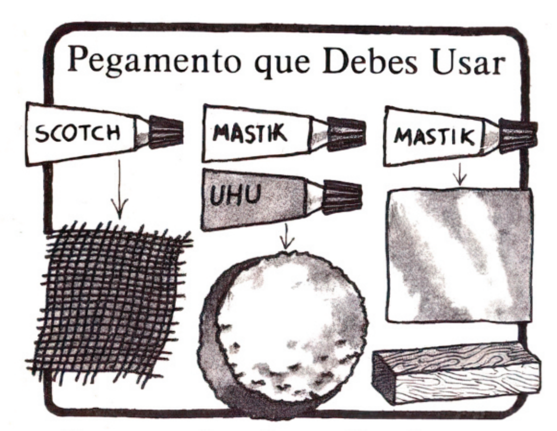
(*Termina la historia a tu manera.*)

Escondiendo los Ratoncitos



Abre la boca del Dragón. Mete los Ratoncitos por el extremo que el público no puede ver. Ciérrale la boca y los Ratoncitos habrán desaparecido.

Más sobre Marionetas



Para pegar dos telas usa Scotch.
Para pegar esponja o espuma a otra cosa cualquiera, usa Mastik o UHU.
Para todo lo demás usa Mastik.



Cerca de donde tu vives tiene que haber un taller de marionetas. Averígualo. En la página siguiente te damos direcciones internacionales.



Si quieres llegar a ser un experto en el arte de las marionetas, no dejes de ir a ver todas las representaciones que puedas.

Intenta dar con todos los trucos que usan los profesionales y aprende a hacerlos tú mismo.



Hay muchos museos, en todo el mundo, que tiene colecciones de marionetas. En el museo de tu ciudad podrán informarte probablemente de donde se hallan las mejores colecciones.

Indice

Direcciones

Tu podrías averiguar más sobre marionetas escribiendo a cualquiera de las siguientes direcciones:

Puppet Centre,
Battersea Town Hall,
Community Arts Centre,
Lavender Hill,
London, S.W.11.

Mrs. E. Murray,
UNIMA,
'Moonahwarra',
Lawson Road,
Springwood 2777,
Australia.

Puppetry Guild,
Mrs. Clarke,
28, Baal Street,
Palmyra 6157,
West Australia.

Lilian Herzberg,
19, Saldhausen Avenue,
Claremont,
Cape Town,
South Africa.

Colección Cómo hacer

























DISTRIBUIDOR
EXCLUSIVO
PARA
ESPAÑA



cesma, s.a.
Aguacate, 25 – MADRID-25